MICRO Manía

Año III · Nº 24 · Sólo para adictos · 350 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

ESPECIAL CÓDIGO SECRETO

170 TRUCOS

Para tus juegos favoritos

SPECTRUM-AMSTRAD-MSX

SPIRITS

Guía completa para terminar la aventura

SPECTRUM-MSX

SURVIVOR

Pokes, mapas y cómic con la solución del juego

COMMODORE

Vidas infinitas para Arkanoid, Dandy y Gauntlet

SPECTRUM-AMSTRAD

Saboteur II

SUPERPOSTER A TODO COLOR CON EL MAPA

Todas las claves para completar las nueve misiones

HOBBY PRESS

Director Editorial:
José I. Gómez-Centurión

Director:
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:
Domingo Gómez

Maquetación:
Berta Fernández

Redacción:
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:
Abel Ruiz
Luis Jorge García
Jaime Cifuentes
Andrés de la Fuente
Javier Guerrero
Francisco Verdú
Pedro José Rodríguez
Ángel Andrés
José González

Secretaria Redacción:
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Chema Sacristán

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Marketing:
Emiliano Juarez

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Gamacolor

Depósito legal: M-15.436-1985

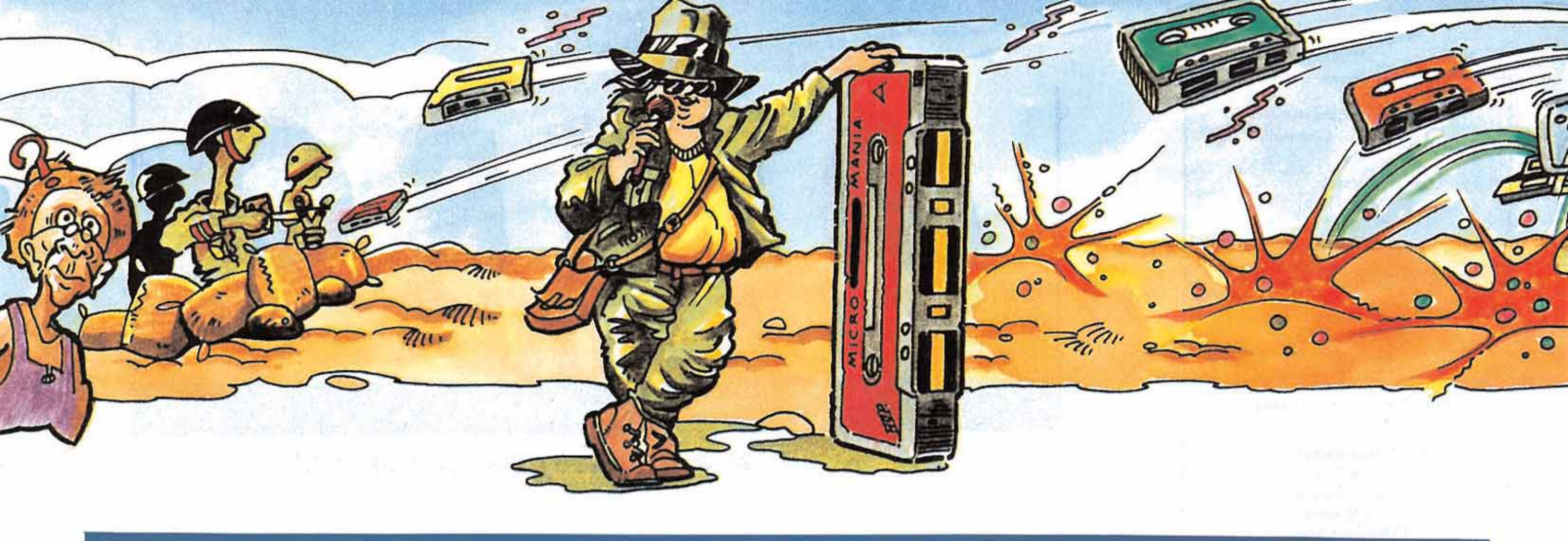
Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



Año III. N.º 24. Junio 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)



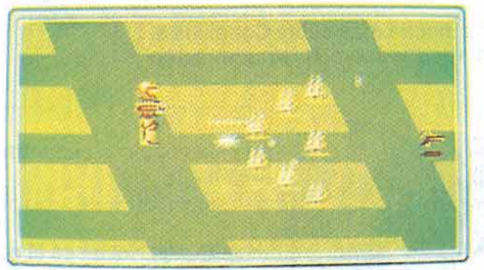


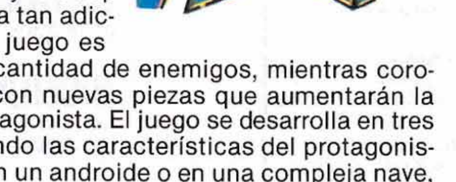


MACMAX

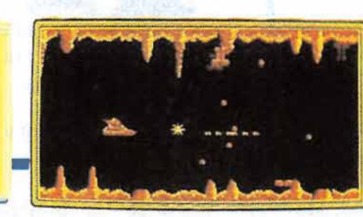


Los fieles a las máquinas de videojuegos de la calle conocerán, en esta versión, el nuevo programa de Imagine. Su título es **Mac Max** y la adaptación da como resultado un programa tan adictivo como el primero. El objetivo del juego es acabar con una gran cantidad de enemigos, mientras coronamos nuestro éxito con nuevas piezas que aumentarán la potencia del robot protagonista. El juego se desarrolla en tres fases diferentes variando las características del protagonista, que se convertirá en un androide o en una compleja nave, según haya superado con mayor o menor éxito cada nivel. Los gráficos cuidados hasta el más mínimo detalle hacen que la conversión sea casi perfecta, ajustándose en todo momento al programa de la máquina.





Dentro de muy poco los usuarios de Amstrad, Spectrum y Commodore podrán disfrutar de este popular programa de una forma mucho más económica.



LA TRILOGÍA DEL SAMURAI



La compañía Gremlin Graphics prepara un nuevo programa que tendrá como tema central las artes marciales. El juego llevará el nombre de **Samurai Trilogy**, y como indica su título constará de tres pruebas diferentes que deberemos superar para alcanzar la graduación de War Lord. Las pruebas serán kendo, kárate y samurai, constituyendo cada una por sí misma casi un programa independiente. Aunque el objetivo de cada

trar nuestra habilidad en el dominio de cada arte, nuestros métodos de lucha y los escenarios variarán según la prueba a la que nos enfrentemos. **Samurai Trilogy** estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

METROCROSS

Metrocross es el nuevo juego realizado por los programadores de Gauntlet y Paperboy para U. S. Gold. Este nuevo programa es una carrera contrareloj, en la que podremos utilizar diferentes objetos que aumentarán nuestra velocidad, como monopatines galácticos o nuestros propios pies impulsados por fuerzas desconocidas. Los obstáculos se sucederan a través de la estructura laberíntica que conforma el juego para aumentar la dificultad, situada en un nivel considerable debido a la limitación inicial del tiempo en cada fase.

Metrocroos estará disponible dentro de muy pco para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.



EN FORMA CON U. S. GOLD

Los simuladores deportivos han despertado desde hace mucho tiempo el interés de los fanáticos del joystick. Si pertenecéis al grupo de usuarios que han limitado la práctica de determinados deportes al ordenador, el nuevo lanzamiento de U. S. Gold despertará en vosotros gran interés. Se trata de una cinta que contiene dos programas deportivos, **Tag Team Wrestling** de la propia U. S. Gold y **Karate Champ** de Data East, compañía distribuida también por U.S. Gold.



Una de las características más destacadas de **Tag Team Wrestling** es la posibilidad de manejar dos personajes, que se turnarán cuando las circunstancias lo exijan, para acabar con los contrincantes resistentes. También permite salir fuera del ring durante unos segundos para conseguir armas, no del todo legales, pero sí muy eficaces.

Karate Champ, es otro simulador, que tiene como objetivo central ganar a nuestros contrincantes el mayor número de veces posible, tiene detalles de gran originalidad como el aumento de la puntuación si acabamos con ellos antes de que concluya el tiempo, y superamos las pruebas paralelas que aparecen, como destrozar tablas de madera o derrotar a un toro.



BARBARIAN, LO ÚLTIMO DE PALACE SOFT



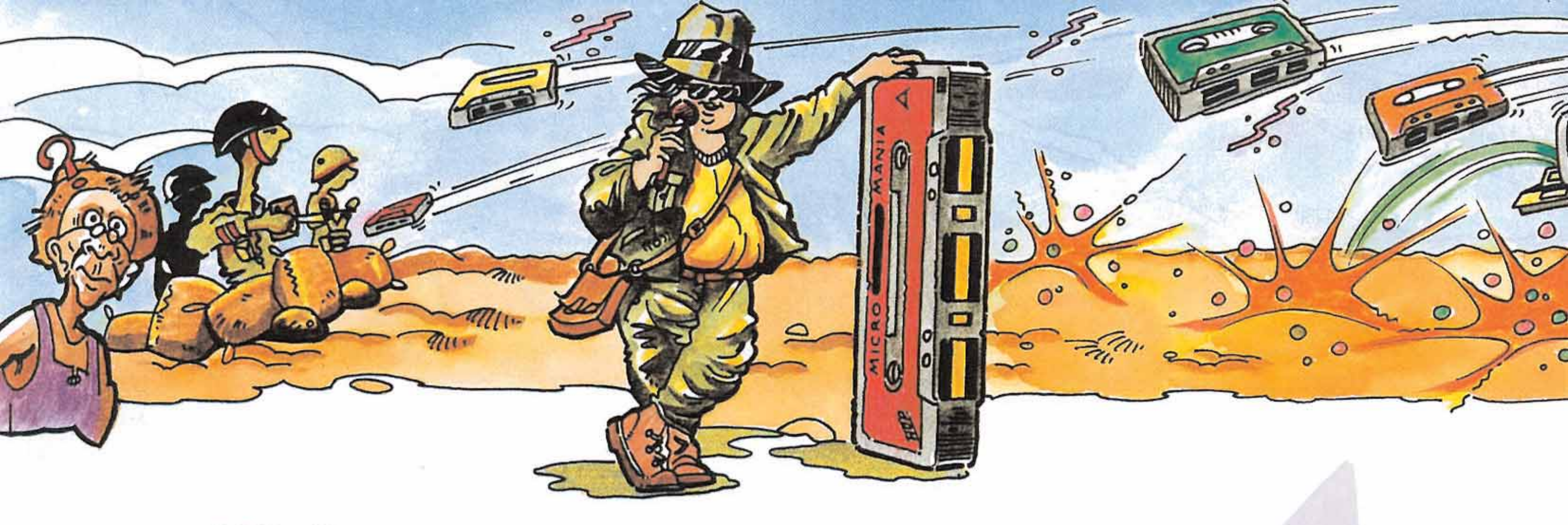
La compañía inglesa Palace Soft, que ha alcanzado un merecido prestigio dentro del mundo del software, debido a la calidad de programas como «Cauldron» o «Antiriad», prepara un nuevo juego que llevará el título de **Barbarian.** El juego continuará en la línea del sensacional «Antiriad» destacando en él el tratamiento gráfico y el movimiento, siendo sus protagonistas fornidos guerreros. Tendremos que esperar todavía algún tiempo para que «Barbarian» llegue a España, pero muchas veces merece la pena esperar.



SÓLO PARA COMMODORE



U.S. Gold lanzará dentro de muy poco su nuevo programa **Deceptor**, que en principio sólo estará disponible para Commodore. La principal característica del nuevo programa, además de su calidad gráfica y sonora, es la presentación de un triple protagonista resultado de la metamorfosis de un robot. Cada personaje se encargará de realizar una parte de la misión, siendo el objetivo central del juego recorrer una estructura tridimensional, eliminando al mismo tiempo a los enemigos y recogiendo objetos que repondrán nuestra munición. Deceptor es, pues, una videoaventura con una dosis considerable de arcade que aumenta su adicción.



POR FIN LA SEGUNDA PARTE DEL COMANDO



Cuando un programa cuenta con una buena acogida por parte de los usuarios parece casi inevitable que una segunda parte llegue algún tiempo después. Esto que refleja en parte la falta de originalidad de algunas compañías es lo que ha ocurrido con tres programas que son una presentación por sí mismos.

Elite lanzará dentro de muy poco, la segunda parte del popular **Commando** y del no menos adictivo **Ghosts'n Goblins.** Gremlin ha optado por rememorar las peripecias de **Jack the Nipper.** Dos realidades no demasiado originales, pero sí del gusto de muchos de los fanáticos del joystick.

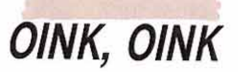
EL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN

CRL ha llevado a las pantallas de nuestros ordenadores el personaje que Mary Shelley lanzó a la fama en su novela Frankenstein. El programa tendrá varias diferencias en cuanto al argumento respecto a la novela; una licencia del programador que ha introducido en el gráfico animados y digitalizados.

Frankenstein es una aventura gráfico-conversacional, con textos en letra gótica realizados con el creador de aventuras PAW de la compañía Gilsoft.

El programa consta de tres fases. A las dos primeras se tiene acceso directo y en ellas el doctor Frankenstein, no profesor como en el libro, buscará al pequeño monstruo. En la tercera fase deberemos impedir que los desaprensivos humanos acaben con la inocente criatura.

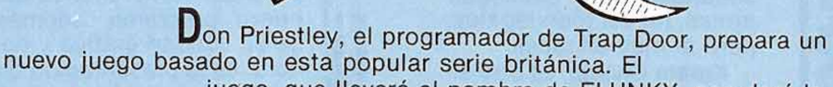
Un programa, a pesar de la originalidad del tema, contará con el inconveniente del idioma, que disminuye considerablemente su interés.



OINK, OINK

Además de ser uno de los comics de humor más populares en Inglaterra, **Oink** es el nombre que la compañía CRL ha dado a un programa para Spectrum basado en el trabajo de esta editorial. Nos convertiremos en el director del comic preocupado por rellenar sus páginas. Así seremos los protagonistas de las diferentes historietas que dan vida a la revista. Una idea muy original que nos permitirá desarrollar al máximo nuestra imaginación.

EL NUEVO TRAP DOOR



Don Priestley, el programador de Trap Door, prepara un nuevo juego basado en esta popular serie británica. El juego, que llevará el nombre de FLUNKY, nos dará la posibilidad de aspirar al oficio de mayordomo real, si superamos las curiosas pruebas que la familia real nos planteará. Por supuesto contaremos con la ayuda de algunos de los personajes, pero otros nos conducirán siempre a realizar tareas erróneas. La dificultad radicará también en descubrir quiénes nos ayudarán. FLUNKY, que estará disponible dentro de muy poco para Spectrum y algo más tarde para Commodore y Amstrad, respetará el enorme tamaño de los gráficos de su predecesor, pero añadirá muchas más pantallas y misiones. Convertirnos en el mayordomo de la corte suele ser un trabajo bien remunerado. No pierdas esta oportunidad.



TOPO SOFT EN EL FAR WEST

Recientemente tuvimos oportunidad de contemplar las primeras imágenes de un programa de TOPO SOFT, desarrollado íntegramente en un poblado del salvaje OESTE americano.
El juego en cuestión, que por cierto aún no tiene nombre, aporta como principales ingredientes, además de una fuerte dosis de originalidad, nuevas fórmulas en el tratamiento gráfico: scroll lateral del poblado y una curiosa perspectiva superior con una ligera inclinación vertical, que nos permite percibir, aunque sea de una forma simple, la sensación de relieve.
El objetivo de este programa no es otro que atravesar un peligroso pueblo plagado de forajidos que se empeñan obstinadamente en tirar al blanco, y el blanco, claro está, somos nosotros.
Por cierto, el protagonista se parece mucho al del GUNFRIGHT.

PHANTOMAS PARA MSX

DINAMIC, que está versionando sus juegos para todos los ordenadores, acaba de lanzar al mercado el PHANTOMAS para MSX. En términos generales, el programa no difiere demasiado de la versión original, aunque es de justicia resaltar que se han aprovechado bastante bien las posibilidades gráficas de esta máquina.

LAS VIDEOAVENTURAS DEL FUTURO

RamJam, el programador de Dandy, prepara un nuevo programa bastante parecido a su última creación. El proyecto que llevará el nombre de **Bizmiller** tiene como escenario una nave con más de 255 pantallas. El papel de protagonista estará compartido por varios robots, que recorrerán la nave bajo nuestro control acabando con los enemigos y recogiendo las piezas para reparar la nave. Una videoaventura en toda regla que tardará todavía algún tiempo en aparecer.

ULTIMATE VUELVE A SORPRENDERNOS

Ultimate prepara el lanzamiento para Spectrum, Amstrad y MSX de un curioso título. **Bubbler** es un programa tridimensional con nuevas técnicas de movimiento, que nos traslada a uno de los escenarios más originales que han visitado nuestros ordenadores. El objetivo del juego es recoger los corchos que impedirán a los extraños monstruillos que contiene las burbujas, escapar de la botella. Bubbler constará de varios niveles en un extenso mapeado y promete continuar en la línea de calidad y dificultad que caracteriza a los programas de Ultimate.

Bubbler, un nuevo programa con novedosas técnicas de programación.



Garfield ha conseguido desbancar a Snoopy y Mafalda en las listas de popularidad, por eso va a ser el primero en vivir sus aventuras en las pantallas de los ordenadores.
The Edge es la compañía que nos brinda la posibilidad de ayudar a este preocupado bichejo a controlar su peso. El programa que recibirá el título de **Big Fat Hairy Deal,** llegará dentro de muy poco a España.



Stifflip y Compañía es el título de la última videoaventura de Palace Soft, que se desarrolla en los años 20 y cuenta con infinidad de pantallas, múltiples personajes y una misión concreta que exigirá de nosotros, además de habilidad, un detallado análisis de cada acción.

El objetivo del juego es encontrar al malvado de esta película, es decir al conde de Camaleón, que amenaza con modificar la forma de vida inglesa, con ayuda de un invento producto de su deformada imaginación, que tiene la extraña utilidad de ablandar la goma. El artilugio lleva el nombre de rayo gomatrónico, y de momento el conde ha acabado ya con los recursos de caucho de una colonia británica.

El programa permite seleccionar en cada momento el personaje adecuado y entablar con ellos interesantes conversaciones. También podremos observar cuál es nuestro status, movernos, luchar contra los secuaces de Camaleón cuando los dos cursores coincidan sobre el blanco e intercambiar mercancías con los otros personajes.

Para que sepáis a que ateneros aquí tenéis la descripción de cada personaje:

Conde Camaleón.—Empezó desde muy joven a practicar el difícil arte de las fechorías, y a sus cuarenta y pico años tiene la experiencia suficiente para acabar él solito con el Imperio.

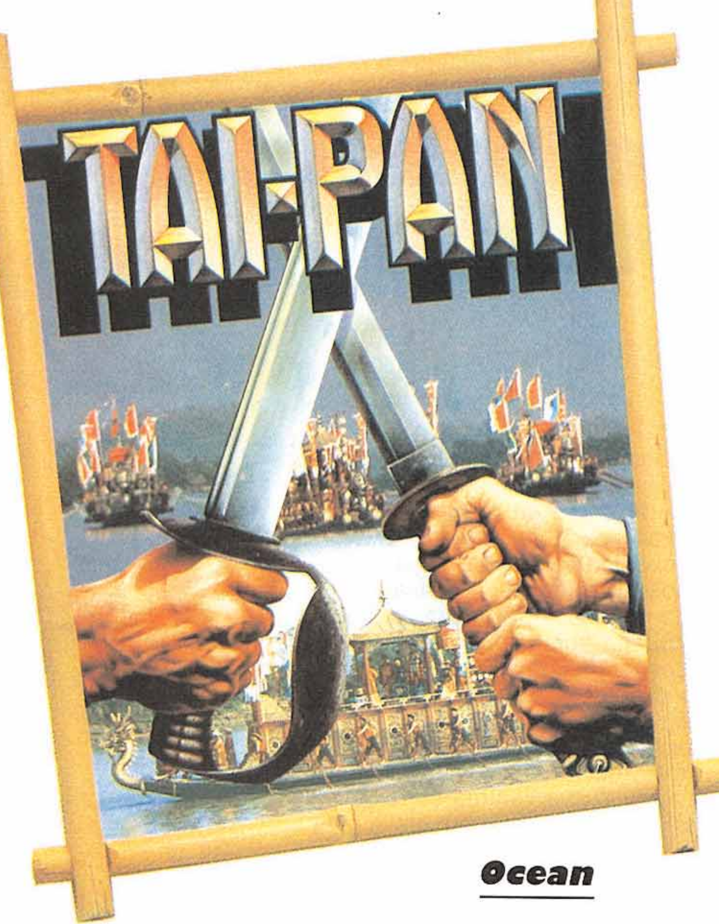
Vizconde Sebastián Stifflip.—Su única profesión reconocida es la de explorador y es amigo de enfretarse a causas perdidas; por supuesto, encarna el papel de bueno de la película. Su estricta mentalidad británica le permitirá organizar la expedición de búsqueda y captura, sin correr el riesgo de olvidar algún detalle con las prisas.

Profesor Muerte Clínica.—Es el personaje que añade una nota anecdótica a la aventura. Tiene una extraña facilidad para inventar cosas raras, por lo que es el único que puede buscar la solución al caos que Camaleón piensa organizar.

Coronel R. G. B. Pérez.—Llamado así por la variada combinación de colores que sufre su cuerpo (rojo, verde y azul). Su habilidad en el combate ha sido demostrada en más de una ocasión; prueba de ello es que un parche en un ojo es la única huella de haber luchado en primera línea en la Primera Guerra Mundial.

Señorita Palmira Primbottom.—Su trabajo de misionera le permitirá poner en práctica todos sus conocimientos si se enfrentan a una urgencia, ya que su experiencia le convierten casi en una profesional de la medicina.

Muchos personajes, con personalidades diferentes y utilidad variada, en esta nueva creación de Palace Soft, que promete ser un éxito en todos sus aspectos.



Ocean

El mes pasado os anunciamos que Ocean preparaba un nuevo programa que a todas luces parecía que iba a ser excepcional. El programa era «Tai Pan» y tras poner en funcionamiento toda nuestra red de investigadores, hemos tenido acceso al juego.

El objetivo del juego es conseguir convertirnos en los dueños de una próspera compañía de transporte marítimo, y siguiendo la tradición china alcanzar la categoría de «Tai Pan».

El juego se desarrolla en dos escenarios diferentes: en la ciudad y en el mar. Deberemos buscar a un benefactor que nos preste 300.000 dólares para comprar un barco, conseguir tripulación y adquirir el cargamento que nos permita negociar. Al final de cada partida el dinero será el baremo que señalará si nuestra gestión ha sido adecuada.

Podemos plantearnos el juego desde tres posturas diferentes, según elijamos un barco u otro. Si optamos por el navío tipo Lorcha, participaremos como contrabandistas, necesitando este barco una tripulación de seis hombres, y una capacidad de 10 unidades y dos cañones por armamento. Si por el contrario optamos por un barco tipo Clipper, actuaremos de acuerdo con la ley y aumentará la capacidad del barco, la tripulación y los cañones. La última embarcación que podemos adquirir es del tipo Friggate, pero aunque sus posibilidades y su precio son más elevados, nos obligará a comportarnos como piratas en todo el recorrido.

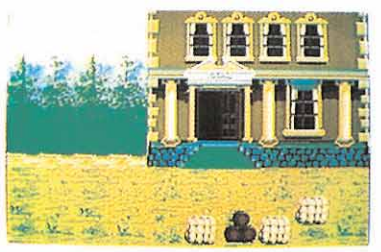
Una vez que hayamos adquirido el barco, nuestro objetivo en tierra será conseguir la tripulación, las provisiones y el cargamento. Para ello entraremos en una sala de juegos, donde participaremos en una tradicional carrera china de animales. Si conseguimos vencer, nuestro capital aumentará y de este modo podremos enriquecernos.

Una vez en el mar podremos elegir una ruta u otra dependiendo de la dirección e intensidad del viento y teniendo en cuenta la peligrosidad de las aguas. Si optamos por una ruta difícil, aunque sea más corta, deberemos arriesgarnos a enfrentarnos con barcos piratas. Nuestro objetivo será entonces asaltar el barco enemigo y hacernos con su tripulación y con su cargamento para dirigirlo a puerto.

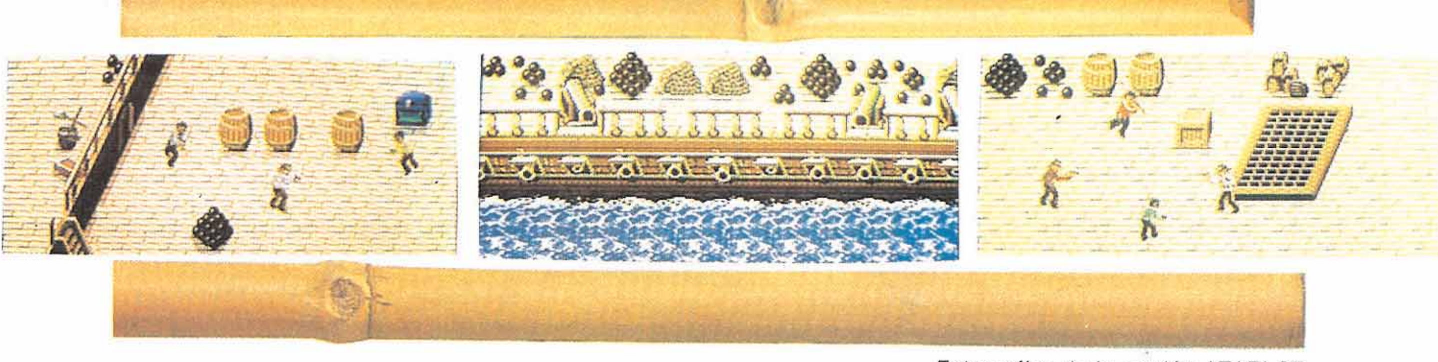
El manejo del juego se realiza desde teclado o con joystick a través de iconos que variarán según nos encontremos en un escenario u otro. En la ciudad podremos comprar y vender objetos, cogerlos y salvar y cargar el juego. En alta mar tendremos acceso al mapa que señala las diferentes rutas, el radar, el telescopio y el alimento de la tripulación. También podemos optar por el modo de combate en el asalto de los barcos, contando en este caso con dos tipos de armamento: la espada y la pistola.

En «Tai Pan» destaca la gran variedad de escenarios y la posibilidad de desarrollar en el más puro estilo arcade todas las técnicas de combate, resultando al mismo tiempo un programa en el que se mezclan arcade, estrategia y simulación.

Este nuevo programa de Ocean aparecerá simultáneamente para todos los ordenadores incluidos los PC de IBM y de Amstrad.







Fotografías de la versión ATARI ST

"Super guai"



Fernando Martín Basket Master

Amstrad, Spectrum
Dinamic

Aunque con algún tiempo de diferencia desde que apareció la primera versión de Fernando Martín Basket Master en MSX, llega la nueva versión para Amstrad y Spectrum. La espera ha merecido la pena, y se ha alcanzado una calidad mayor, tanto en las técnicas de programación empleadas, como en el tratamiento gráfico de los personajes, introduciendo, al mismo tiempo, detalles que facilitan el juego.

En su día, analizamos la versión de MSX y resaltamos que la excesiva dificultad en la opción de un jugador era un grave contratiempo. Ahora, el nivel de dificultad ha descendido, dándonos la posibilidad de medir nuestras fuerzas con Fernando Martín. Se han respetado en él los detalles efectistas de la primera versión, como realizar tapones, tirar de gancho y conseguir ocho posibilidades de mate, que también se ejecutan de modo automático; así como robar balones o lanzar tiros de tres puntos.

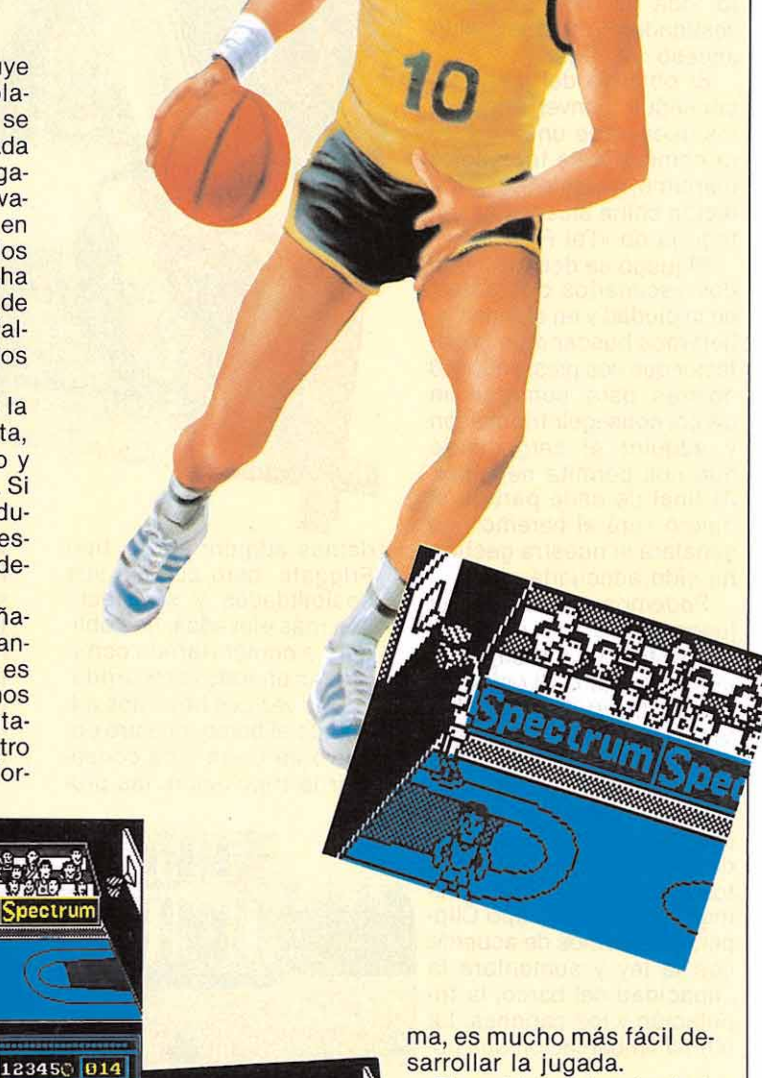
Fernando Martín Basket Master introduce, además, aspectos espectaculares, como la repetición de las jugadas, donde se sustituye el plano general por un plano de cerca en el que se aprecia perfectamente cada movimiento. Cuando llegamos al descanso, nuevamente nos sorprende; en pantalla aparecen los dos jugadores junto a una ficha que indica su efectividad de tiro, su nivel físico, las faltas personales y los puntos obtenidos.

Una nueva ventaja es la adecuación, casi perfecta, de la marcha del partido y el cansancio del jugador. Si nos dedicamos a correr durante mucho tiempo, nuestro jugador lo nota considerablemente.

A efectos prácticos, añade un detalle muy importante, una pelota indica que es el momento de apoderarnos del balón cuando intentamos arrebatárselo a nuestro contrincante. De esta forma, es mucho más fácil desarrollar la jugada.

El sonido en Amstrad alcanza un nivel muy alto, empleando todas las posibilidades que brinda en esta materia.

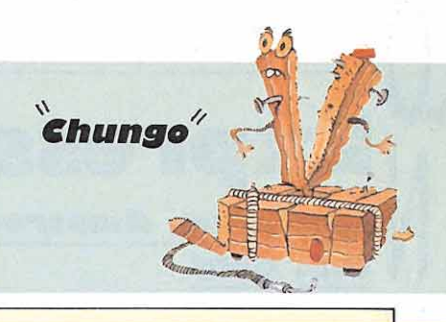
Fernando Martín Basket Master es el mejor simulador de baloncesto que ha llegado a nuestros ordenadores, introduciendo notas de gran originalidad y mejorando sensiblemente la versión de MSX.



Adicción:	8
Gráficos:	9
Originalidad:	9







Krakout

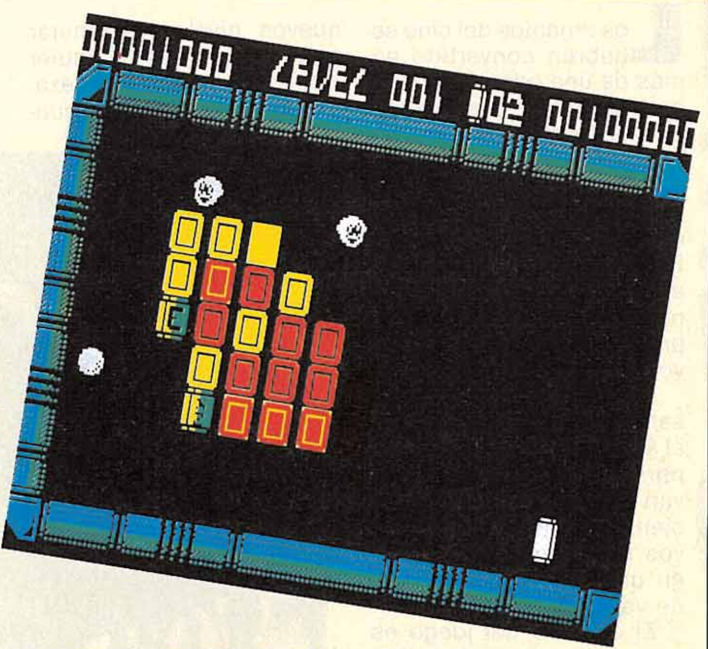
Spectrum
Gremlin Graphics

Hace muy poco Imagine rescató de las consolas de videojuegos el popular programa de machacar ladrillos. Arkanoid, rotundamente novedoso en nuestros ordenadores, ha iniciado una saga que presumimos va a durar mucho tiempo. Como muestra acaba de aparecer Krakout, un programa similiar a Arkanoid, pero con alguna que otra diferencia.

El objetivo del juego es acabar con un muro irregular de ladrillos, variando el número de elementos según la pantalla en la que nos encontremos. La presentación es completamente diferente a la de Arkanoid, ya que la raqueta aparece en la parte izquierda o derecha de la pantalla según nuestras preferencias, siendo el movimiento de arriba hacia abajo y presentando nuestro objetivo de forma horizontal.

Krakout incluye un menú de opciones, en el que podremos modificar la velocidad de la pelota a nuestro gusto, jugar en el lado izquierdo o derecho de la pantalla, optar por deleitarnos los oídos con sonido de fondo o música y modificar la velocidad del bate, siendo ésta doble o inercial. Si elegimos esta última opción podremos escoger en la velocidad doble, entre lento y rápido, y en la inercial entre nueve posiciones.

Su manejo es bastante sencillo, ya que sólo debemos dirigir la raqueta arriba o abajo. Sin embargo, su dificultad radica en los enemigos que desvían nuestros tiros, en la casi imposibilidad de controlar una pelota a grandes velocidades y la experiencia, que sólo se adquiere jugando, de averiguar qué dirección va a tomar un rebote.



La situación tampoco es irreversible si tenemos en cuenta que algunos ladrillos esconden letras beneficiosas de efecto inmediato, no como en Arkanoid donde debíamos recoger los cilindros liberados. Los efectos son tan variados como agrandar el bate, frenar la bola, duplicar la puntuación, provocar una explosión que destruya los ladrillos, obtener vidas extras o cubrirnos con una barrera que impedirá que la bola salga de la pantalla.

Los gráficos son de gran tamaño introduciendo, en lo que a movimiento se refiere, efectos muy conseguidos como el scrool en círculo de los ladrillos que contienen objetos.

Krakout es un programa muy adictivo, aunque no excesivamente innovador, exceptuando la posibilidad de modificar el nivel de dificultad, sometiendo así a nuestros reflejos a un entrenamiento progresivo.



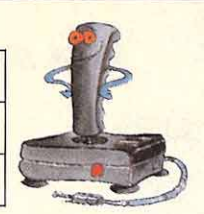
Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	6



Express Raider

Spectrum, Amstrad, Commodore
U.S. Gold

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



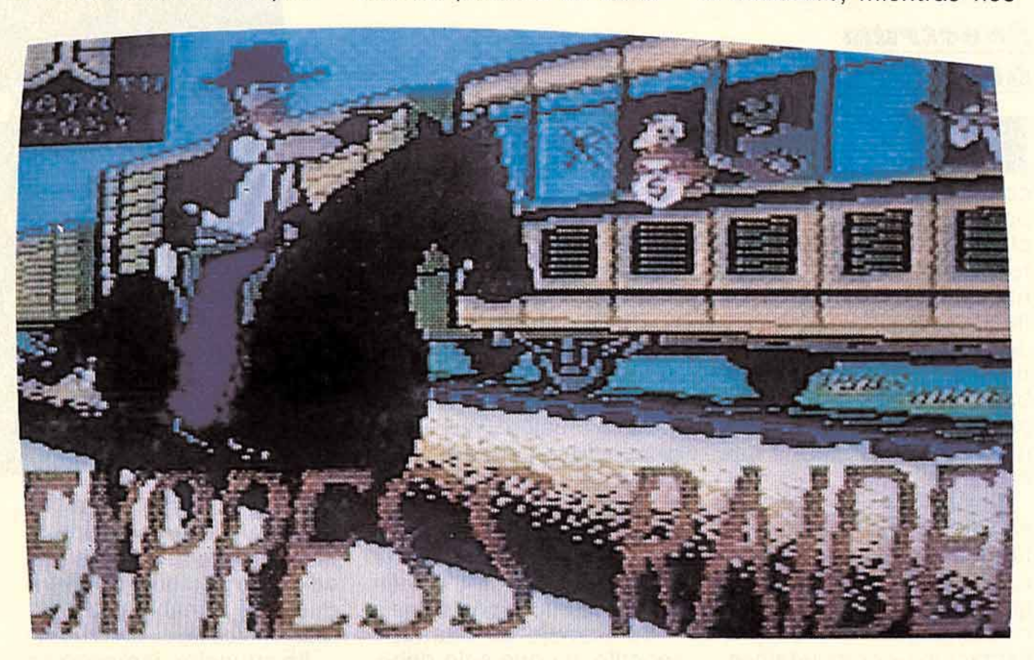
Los amantes del cine se habrán convertido en más de una ocasión en los protagonistas imaginarios de alguna que otra película del oeste. Ahora, quienes practiquen además de este sano entretenimiento el de integrar el nutrido grupo de fanáticos del joystick podrán convertir su sueño en realidad acompañando al protagonista de este adictivo programa de U.S. Gold.

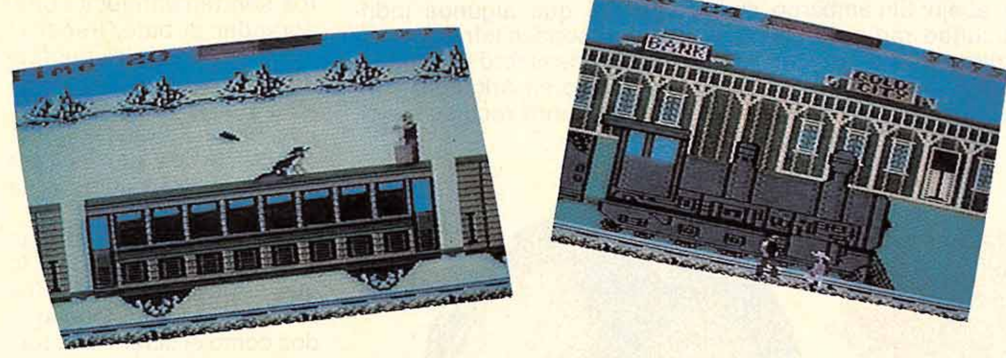
«Express Raider» se desarrolla en pleno oeste y en él se ha elegido como escenario un tren. Los vagones van señalando un nivel creciente de dificultad y nuevos enemigos se suceden en una interminable ristra de vagones.

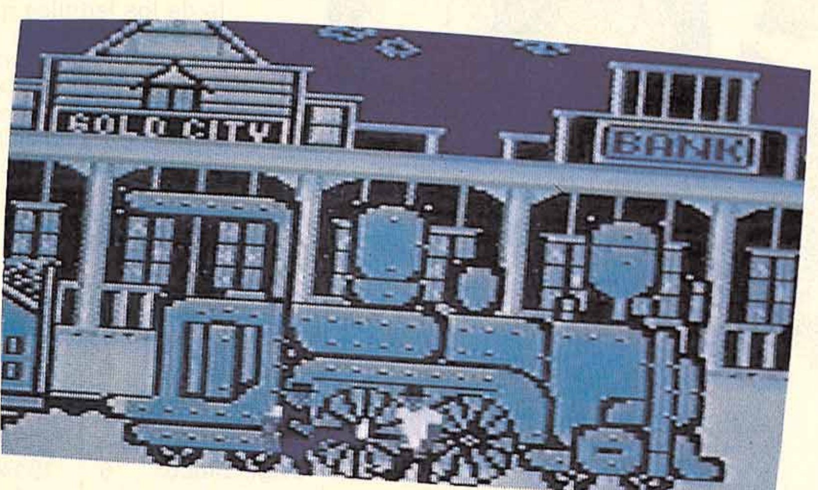
El objetivo del juego es acabar con todo bandido conocido o anónimo que aparezca en este recorrido por el oeste.

Como en todo buen arcade, aparte de la gratificante sensación de superar nuevos niveles, acumular puntos sustituye cualquier otro quebradero de cabeza. Conseguiremos más puntos al superar los vagones, disparar granadas y patos o hacer una demostración de nuestra puntería en determinados objetivos móviles.

Nuestro protagonista podrá saltar, andar, agacharse o tumbarse, mientras nos enseña la amplia gama de patadas traperas que ha ido aprendiendo con el tiempo.







«Express Raider» es un juego adecuado a todas las edades; en él la posibilidad de seleccionar diferentes niveles de juego aumenta considerablemente el índice de adicción. Los jugadores menos expertos pueden comenzar sometiéndose a un duro entrenamiento en el nivel de práctica, donde contarás nada menos que con 32 vidas. Si decides probar fortuna desde el principio puedes optar por la modalidad normal con cinco vidas o arriesgarte en el nivel avanzado si no te asusta lo imposible.

U.S. Gold ha conseguido reunir en un solo programa los elementos imprescindibles para que sin alcanzar un grado de dificultad imposible sí mantenga la atención del usuario durante mucho más tiempo. Sólo de tu habilidad depende restablecer la ley en un mundo plagado de bandidos.

Inspector Gadget

Adicción:	8
Gráficos:	6
Originalidad:	8

Commodore, Spectrum
Melbourne House

Muchos son los personajes que han sabido compaginar sus actuaciones en el cine y en la tele con el mucho más sofisticado trabajo en las pantallas de nuestros ordenadores. Así hemos visto desfilar a Scooby Doo, Astérix o el mismísimo Stallone.

El popular inspector Gadget no podía ser menos y para demostrar que entre sus muchas habilidades está también la de evolucionar con el tiempo, ha decidido probar fortuna frente al doctor Gang y su peligrosa organización.

La acción de este juego se desarrolla en varios circos. La misión del despistado inspector es desactivar las bombas que los agentes de Mad han colocado por toda la ciudad. El planteamiento responde básicamente al típico arcade; infinidad de agentes camuflados intentarán por todos los medios ponerle a Gadget las cosas algo más complicadas. Para defenderse y cumplir su objetivo deberemos ayudarle a esquivar con paciencia cada obstáculo y olvidar los tradicionales métodos de defensa. Gadget pondrá a prueba nuestra habilidad en el manejo de utensilios a los que él está familiarizado. Recorrer a grandes velocidades las inmediaciones del circo montados en sus gadgetopatines o demostrando que la afición a los aterrizajes de emergencia la tenemos desde pequeñitos.

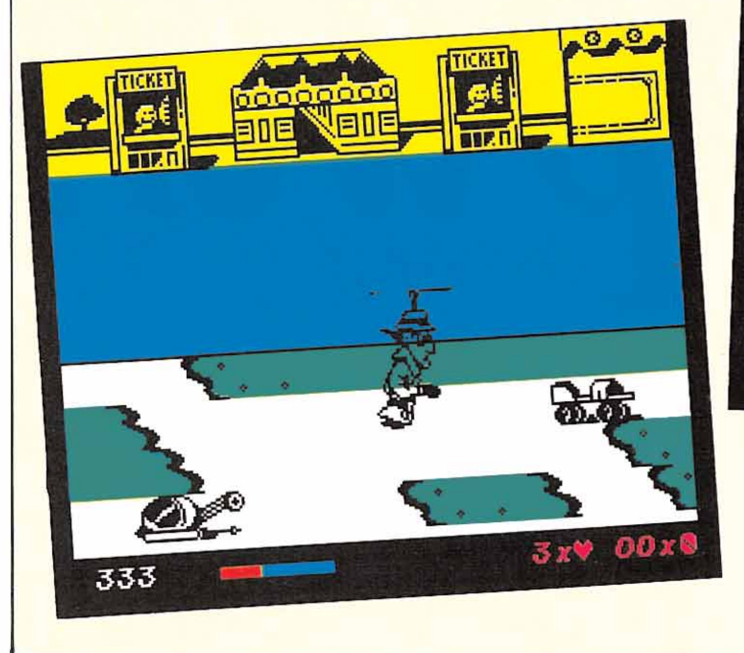
«Inspector Gadget» es un adictivo programa con el grado de dificultad preciso para animarnos a acompañar a Gadget en este nuevo caso. Aunque gráficamente, a excepción del personaje central, Gadget no resulta demasiado brillante, sí suple esta falta de precisión gráfica con detalles que le sitúan en la línea de programas de gran adicción.

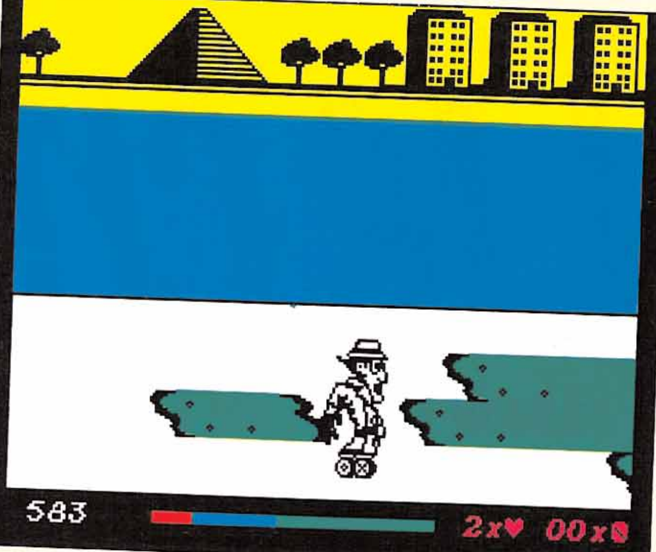
Un objetivo interesante y una cuidada ambientación confieren a este programa, de popular título, detalles de gran originalidad en las más de 200 pantallas que dan vida al juego.







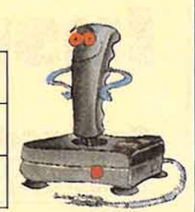




The Legend of the Throne of Fire

Spectrum
Melbourne House

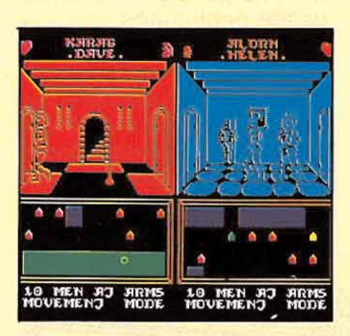
Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7

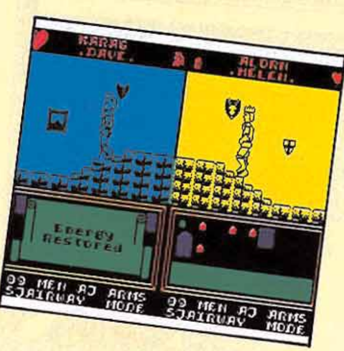


Existen muchas formas de fastidiar al contrario, pero pocas tan retorcidas como dejar a tres hijos huérfanos con un trono para repartirse. Exactamente eso es lo que ha hecho el rey Atherink; ha dejado que los príncipes Alorn, Cordrin y Karag se peguen entre ellos.

Guiarás a uno de los príncipes por el castillo para conseguir el trono. Para ello debes eliminar a los otros aspirantes y asegurarte de que entre tus seguidores no hay ningún despistado fiel a otro bando. Melbourne House ha introducido detalles de gran utilidad que van desde el tratamiento de los gráficos, al desarrollo y planteamiento del juego.

En la pantalla transcurren las acciones paralelas de los protagonistas. Si elegimos la opción de un jugador, el ordenador se encargará de guiar por el buen camino a los otros príncipes. En la parte inferior de la pantalla, haciendo la función de un mapa, si elegimos el modo de selección podremos localizar, gracias a un código de color, dónde se encuentran nuestros competidores y en qué lugar se produce un enfrentamiento. De esta forma al tener localizado el objetivo podremos dirigirnos a un lugar concreto y seleccionando el modo de combate, acabar con nuestros enemigos.





La calidad gráfica de este nuevo programa es considerable. Las habitaciones, en las que la sensación de perspectiva está muy conseguida, son monócromas y permiten identificar perfectamente las evoluciones de los personajes. Los gráficos, de gran tamaño con una animación que posibilita gran variedad de movimientos, sitúan a este programa en la línea de un simulador de combate. En él además de la habilidad inherente a los forofos de este tipo de programas, es preciso seguir una determinada estrategia. Se unen en un solo programa las notas adictivas propias de los simuladores de lucha, con los ingredientes de los programas estratégicos. «The Legend of the Throne of Fire» es un programa de gran originalidad que demuestra de nuevo que no todo está hecho en el mundo del software de acción.

Nemesis

Spectrum, Amstrad, Commodore. Konami

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



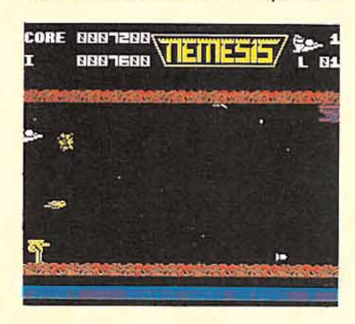
No cabe duda que los programas típicamente arcade provocan en los usuarios reacciones más cercanas a la locura que a cualquier otra forma humana. Recorrer a grandes velocidades la superficie de un planeta extraño, acabando con enemigos agresivos, es la forma más adictiva de entretener inventada por el hombre.

Mucho hemos corrido desde que los prehistóricos marcianos de las máquinas de videojuegos llegaron al ordenador, pero aún siguen despertando el mismo interés que en sus comienzos. «Nemesis» es un programa en esta línea. Sus gráficos, sin llegar a ser excepcionales sí se ajustan plenamente al objetivo del juego.

Cada nuevo arcade añade alguna nota original. En «Nemesis» es el aumento de la potencia en el armamento. A medida que superamos las diferentes fases, el aumento considerable del número de enemigos hace que las exigencias sean mayores. Una vez completo el menú donde se encuentra el armamento podremos seleccionar el arma adecuada a cada enemigo.

«Nemesis» es un programa entretenido, en la más pura línea arcade con su consiguiente adicción.









PRESENTA

SAMURAI TRILOGY

En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran virtudes, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir tal grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que solo unos pocos elegidos conseguian el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.







DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

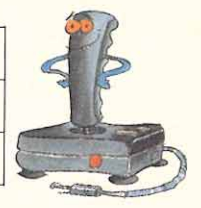


DELEGACION BARCELONA.
C/. VILADOMAT, 114 -
TELEF. (93) 253 55 60.

Cosmic Shock Absorber

Spectrum
Martech

Adicción:	8
Gráficos:	6
Originalidad:	9



La constante aparición de nuevos títulos en el mercado del software ha provocado una curiosa reacción entre los programadores. Para poder competir en este cuasi saturado mercado, además de la calidad imprescindible para poder ocupar un lugar en las listas de aceptación, es preciso recurrir a formas y modos de hacer cada vez más originales. Unas veces nuevas técnicas de programación van subiendo el listón de calidad, otras veces son los gráficos los que destacan en un juego y en menos ocasiones son las ideas y planteamientos los que acaparan la originalidad.

Este último es el caso de «Cosmic Shock Absorber». Sin recurrir a una idea innovadora, es ante todo un clásico arcade, la forma de tratar este machacado tema da paso a un programa superoriginal. En él ocurren cosas que podríamos clasificar como mínimo de extrañas; en algunos momentos del juego misteriosamente nuestro joystick decide jugarnos una mala pasada; de pronto los controles no responden de la forma normal, la izquierda es la derecha y arriba se convierte en un espectacular abajo. Así, cuando más emocionados estamos disparando sin piedad, nuestros objetivos comienzan a tomarnos el pelo por el descontrol provocado en nuestro joystick.

Al poco tiempo todo vuelve a la calma, pero... nuestra limitada munición nos pone de nuevo en situación de alerta. Debemos recargar la munición. Para ello, otra idea muy original pone a prueba nuestros reflejos y nuestra habilidad. Pulsando la tecla que aparece en pantalla en el lugar de las municiones aparecemos, en una pantalla paralela. Allí tendremos unos pocos segundos para memorizar un circuito compuesto por figuras geométricas. Cuando el tiempo acaba dispondremos de otros segundos para averiguar cuál es la figura o figuras que hayan desaparecido, colocarlas en su lugar y darles el color correspondiente. Si lo consigues, como recompensa obtendrás la preciada munición.

«Cosmic Shock Absorber» es un adictivo programa, en el que constantemente se sucederán cosas cada vez más originales. Sobre todo resulta de gran ayuda encontrar algún compañero despistado que nos ayude a memorizar. Los clásicos también pueden ser originales.


875 PTS.
EL UNIVERSO MSX A TU ALCANCE
PHANTOMAS 2
NONAMED
ARMY MOVES
FERNANDO MARTIN BASKET MASTER
CAMELOT WARRIORS
FRED SIMBEL PROFANATION
DUSTIN
PROXIMO LANZAMIENTO
GAME OVER
PROXIMO LANZAMIENTO
DINAMIC
Aquí tienes los mejores programas, porque nos hemos volcado en MSX, llegando al máximo en los gráficos, explotando las músicas al límite, ofreciendo juegos con varias cargas y adictividad total. El mejor Universo de MSX a tu alcance. AHORA, sólo por 875 pesetas.
DINAMIC SOFTWARE: Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid. Telex: 44124 DSOFT E.
Pedidos contra reembolso: Lunes a Viernes, 10-2 y 4-8. Tel.: (91) 248 78 87. Tiendas y Distribuidores: (91) 447 34 10.

Nemesis The Warlock

Spectrum

Martech

Adicción:	6
Gráficos:	3
Originalidad:	5



Martech ha elegido como protagonistas de este arcade a dos curiosos personajes: Torquemada, el famoso inquisidor y Nemesis, un diablo camuflado que hará el papel de bueno en esta película. El juego se desarrolla en 50 pantallas en las que Némesis deberá enfrentarse a los seguidores de Torquemada, que reciben el apelativo de terminators.

Una vez superados todos los enemigos, en la pantalla final se celebrará una cruenta batalla entre los dos protagonistas. El sistema de manejo es el clásico; cada pantalla está estructurada en superficies horizontales que sirven de apoyo a los diferentes protagonistas. Nemesis, tras equiparse adecuadamente, con una munición más bien escasa, tiene un tiempo límite para acabar con todos los enemigos de la pantalla antes de acceder a la siguiente. Si a esto, que de por sí es un inconveniente, añadimos que si no actuamos con rapidez los enemigos se convierten en zombies, y que no se puede matar a lo loco, ya que cada enemigo debe acabar sus días en un punto concreto para poder visitar nuevas fases; podemos deducir que el nivel de dificultad es elevadísimo, pudiendo convertirse en un juego aburrido si nuestra principal virtud no es la paciencia.

Por lo demás, «Nemesis de Warlock» gráficamente no llega a ser ni mucho menos excepcional. Un programa a prueba de nervios para usuarios con paciencia.





CARGADORES SURVIVOR

Spectrum

LISTADO 1

```
   1 REM Cargador SURVIVOR
  10 BORDER 0: PAPER 0: CLEAR 25
999: POKE 23658,8
  20 LOAD ""CODE 65000,260: CLS
  30 LET D=64500
  40 INPUT "QUIERES QUE TODOS LO
S ENEMIGOS  SEAN NEUTRALIZABLES?
(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 1000
  50 INPUT "INMUNE A LOS ENEMIGO
S?(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 100
0
  60 INPUT "QUITO OBJETO VOLADOR
?(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 1000
  70 INPUT "INMUNIDAD ANTE EL DI
SPARO DEL   TANQUE?(S/N).- "; LI
NE A$: GO SUB 1000
  80 INK 0: CLS
  90 PRINT #0;"   INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL"
 100 RANDOMIZE USR 65000
1000 IF A$="S" THEN POKE D,1: GO
 TO 1020
1010 POKE D,0
1020 LET D=D+1
1030 RETURN
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31DCFF21E8FDE5373E00	1388
2	ED5BB0FEDD2AB2FE1408	1481
3	15F3AFD3FEDBFE1FE620	1670
4	4FBFC0CDBCFE30FA2115	1461
5	0410FE2B7CB520F9CDB8	1292
6	FE30EB069CCDB8FE30E4	1618
7	3EC6B830E02420F106C9	1232
8	CDBCFE30D578FED430F4	1786
9	CDBCFED079E6F84F2600	1571
10	06B01818082005DD7500	613
11	180ACB11ADC0791F4F13	869
12	1802DD231B0806B22E01	548
13	CDB8FED03ECBB83E3E30	1472
14	023EF632D4FECB1506B0	1232
15	D260FE7CAD677AB320C8	1493
16	7CFE01D021DAFE11F4FB	1604
17	0604D51AA75E2356237E	792
18	23280112D11310F0C348	845
19	EECDF497F32100DD1104	1356
20	5B01800CEDB0FBC3B4D7	1486
21	90B60040434 12C43CDBC	1026
22	FED03E163D20FDA704C8	1263
23	3E7FDBFE1FA9E62028F4	1408
24	79EEF94FE607F608D3FE	1643
25	37C9479B005192C97086	1156
26	AF4A92C9C9A9E62028F4	1512

DUMP: 40000

N.º BYTES: 260

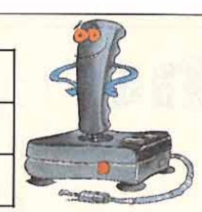
MSX

```
10 '
20 '------------SURVIVOR-----------
30 '
40 CLEAR 200,&H85FF
50 COLOR 12,1,1:CLS:KEYOFF
60 A=&HD9:B=A
70 INPUT "NEUTRALIZAR BICHOS (S/N)";A$
:CLS
80 IF A$="S"OR A$="s" THEN A=&HC9
90 INPUT "NEUTRALIZAR DISPARO TANQUE
          Y OBJETO VOLADOR (S/N) ";A$
:CLS
100 IF A$="S"OR A$="s" THEN B=&HC9
110 CLS:BEEP:PRINT "PON LA CINTA"
120 BLOAD"cas:LOADER
130 CHEC=0:RESTORE
140 FOR F=&HF15E TO &HF168
150 READ A$:C=VAL("&H"+A$):CHEC=CHEC+C
160 POKE F,C
170 NEXT
180 POKE &HF15F,A:POKE &HF164,B
190 IF CHEC<>1289 THEN PRINT "ERROR EN
 DATA":STOP
200 DEFUSR=&HF0F0:A=USR(0)
210 DATA 3E,Ç9,32,4A,92,3E,C9,32,51,92
,D8
```

Feud

Spectrum, Amstrad
Bulldog Software

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	6



La reciente historia del software ha reservado desde sus inicios un destacado lugar a los magos y hechizos. Muchos de los programas que han llegado a nosotros han tenido como protagonistas a estos populares personajillos.

Bulldog Software, una de las compañías filiales de Mastertronic, ha elegido también a un mago despistado para que revolucione el mundo de los hechizos.

El objetivo de esta videoaventura es localizar los ingredientes que el libro de hechizos detalla para conseguir que el malvado Leanoric pase su últimos días sin molestarnos. Con los diferentes hechizos conseguiremos, entre otras cosas, teletransportarnos, hacernos invisibles o emplear un efectivo armamento.

«Feud» es una videoaventura interesante, con infinidad de objetos a identificar y un número semejante de enemigos. Gráficamente «Feud» resulta adecuado al planteamiento del juego, incluyendo una ventana de información, donde podremos observar cuáles son nuestras evoluciones en el difícil arte de la recolección de objetos. En «Feud» encontrar los elementos de cada hechizo sustituye a cualquier otro objetivo. Si estás dispuesto a aceptar el reto, muchos conocimientos te esperan al final de este viaje.



Firetrack

Commodore
Electric Dreams

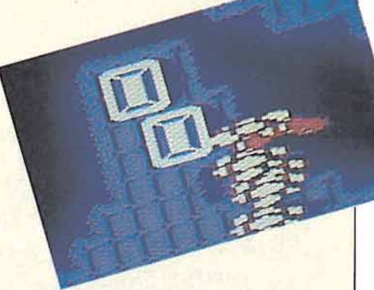
Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Muchos usuarios estarán de acuerdo con nosotros en que sólo hay un tipo de programas, los arcades, capaces de mantener el nivel de adicción en una posición muy elevada. No es este el momento de denunciar la falta de originalidad de los programadores, pero sí podemos destacar que estos programas, pese a quien pese, generalmente sustituyen la innovación por una fuerte carga adictiva.

«Firetrack» es pues un programa más en esta línea. En él recorrer ocho mundos a bordo de una potente nave es el objetivo prioritario. La visita turística tiene por sí misma bastante interés, pero si estamos dispuestos a completar el juego deberemos poner bastante interés seleccionando blancos, porque de lo contrario, sólo visitaremos los tres primeros mundos. Los blancos son de cuatro tipos: el signo de suma que representa los centros de energía, el signo de multiplicar que indica las confluencias de la misma, una interrogación que localizará los centros de ordenadores y unos círculos que aumentarán tu puntuación. Mientras que los dos primeros te conducirán al éxito en tu misión, los ordenadores se convertirán en un elemento imprescindible de tu suministro, ya que te concederán una nave extra al destruir 10 de ellos.





Como en todo buen arcade, en Commodore, «Firetrack» alcanza un buen desarrollo. El sonido, los gráficos, el movimiento, la sencillez de manejo y la variedad de enemigos y blancos hacen que con él tengamos asegurado el pasatiempo durante horas.



Adicción:	9
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Commodore
Thalamus

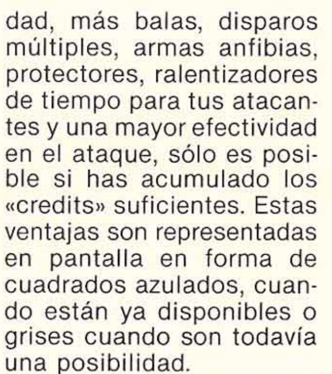
La mayoría de los usuarios de Commodore aficionados a los arcades conocerán el programa «Sanxion», que además de ser el primero de esta compañía inglesa, marcó un hito en la forma de programar juegos.

«Delta» es un programa en la misma línea de «Sanxion», pero incluye interesantes efectos que han añadido originalidad al clásico arcade. Aunque el objetivo del juego es semejante al de muchos otros programas, acabar con un nutrido grupo de enemigos amorfos que amenazan la integridad de la tierra, el planteamiento es diferente. Con mucha habilidad puedes conseguir esquivar a los enemigos, pero así sólo podrás hacer una exhibición pública de tus reflejos. Por esta razón debes afinar tu puntería, ya que certeros disparos contra determinados enemigos, —otros te jugarán malas pasadas—, aumentarán tu puntuación, y te permitirán adquirir a un módico precio nuevos aditamentos para tu nave.

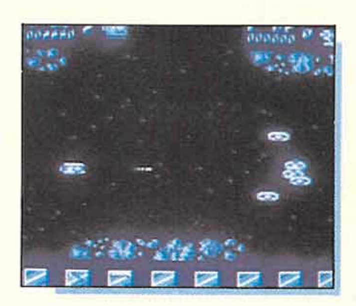
Conseguir mayor velocidad, más balas, disparos múltiples, armas anfibias, protectores, ralentizadores de tiempo para tus atacantes y una mayor efectividad en el ataque, sólo es posible si has acumulado los «credits» suficientes. Estas ventajas son representadas en pantalla en forma de cuadrados azulados, cuando están ya disponibles o grises cuando son todavía una posibilidad.

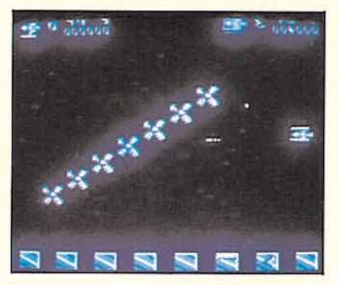
Sin duda recordaréis el espectacular sonido que acompañaba a Sanxion; para no ser menos DELTA incluye en este aspecto una doble posibilidad. Por una parte permite escoger una banda sonora de fondo, de una calidad sólo posible en Commodore y por otro lado recurrir simplemente a efectos sonoros, no menos espectaculares, pero sí más descansados para nuestros oídos, si como de hecho ocurrirá, pasamos muchas horas ante él.











Gráficamente, «Delta» resulta adecuado sin llegar a ser excepcional, y en él la sensación de volumen en los objetos está muy conseguida. Es importante destacar que son los efectos sonoros y de movimiento los que realmente le convierten en una auténtica máquina recreativa. «Delta» es un programa sensacional con una carga adictiva tan elevada que es posible pasar ante él muchas horas sin conocer el aburrimiento.

ERBE Software

875 ptas.

* DISCO AMSTRAD 2.250 PTAS.

INSPECTOR GADGET

Melbourne House

PREPARA TUS GADGETO-PATINES, GADGETO-MANOS Y GADGETO-PIERNAS PARA DETENER A LOS AGENTES DE MAD... EL CIRCO ES UN LUGAR EN EL QUE TODO PUEDE PASAR... Y TU, COMO INSPECTOR GADGET, TIENES QUE DESCUBRIRLO.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

Sky Runner

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6



Spectrum
Cascade Games

Nos encontramos, más o menos, en el siglo XXIV, una nueva droga ha sido descubierta. Su nombre es sky, y sus efectos son inofensivos si se aplica a pequeña escala, pero su uso continuado provoca un estado de somnolencia que impide coordinar cualquier movimiento. Una peligrosa organización de científicos ha decidido aprovecharse de esta cualidad y ha empleado una colonia interplanetaria de la Tierra para crear una plantación de sky.

Las potencias mundiales han decidido poner fin a esta situación que comienza a ser alarmante. Sólo existe una posibilidad: contratar a un grupo de mercenarios que sea capaz de destruir la plantación y acabar con las patrullas enemigas. Tú serás uno de estos mercenarios, la seguridad de la Tierra depende de ti.

Sky Runner tiene dos fases diferenciadas. La primera misión comenzará a bordo de una nave y debes destruir las torres de defensa de la cosechadora; cuando hayas hecho esto, pasarás a la segunda fase. Cuentas con una única nave para completar la misión.

En la segunda fase cambiarás de nave, pasando a controlar una moto aérea. Tu misión será capturar a las motos enemigas. Debes tener cuidado y averiguar cuáles son tus compañeros y cuáles tus enemigos, pues las motos no se diferencian demasiado. No debes matar a tus enemigos, sólo capturarlos, por lo que debes dispararlos una vez nada más. En esta misión cuentas con tres naves. Cuando hayas capturado a todos tus enemigos, automáticamente, un gran chorro de energía se estrellará contra la cosechadora y el juego concluirá.

Podrás reponer energía y combustible intercambiándolos por las bonificaciones que como recompensa obtendrás.

Sky Runner es un programa con una enorme carga adictiva, gracias a la velocidad alcanzada por la nave y la constante aparición de enemigos. El movimiento y los gráficos, bastante conseguidos sin llegar a ser espectaculares, le convierten en un programa entretenido, en el que se pondrán a prueba tanto nuestros reflejos como nuestra habilidad.





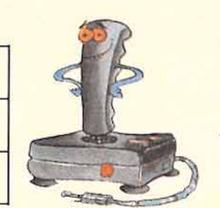





SEGA®
ENDURO RACER
TM
CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA
AMSTRAD
COMMODORE
SPECTRUM
PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Auf Wiedersehen Monty

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6



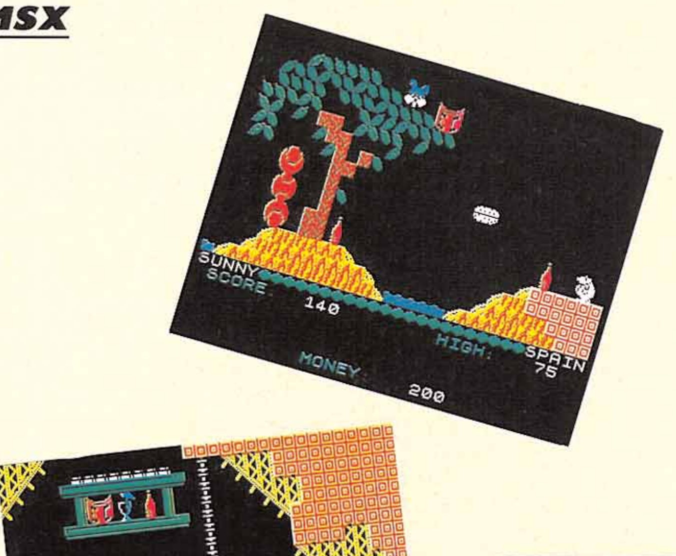
Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX
Gremlin Graphics

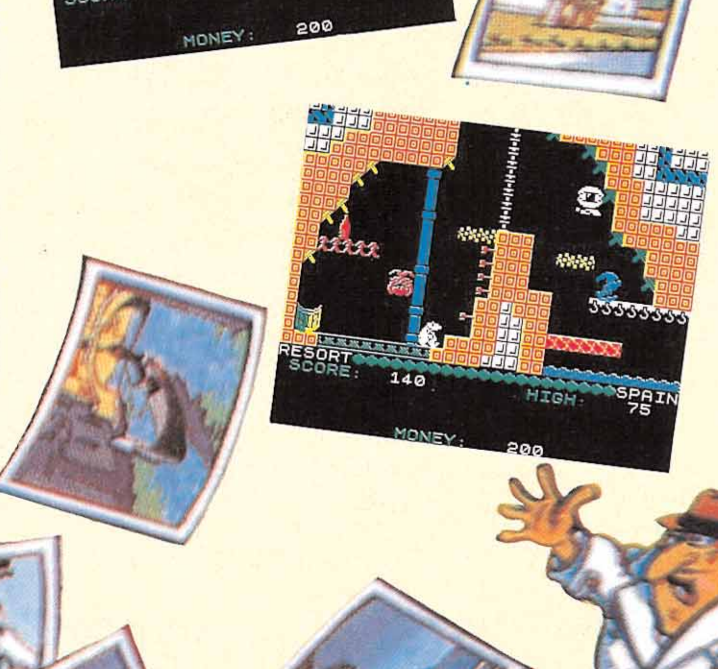
Cuando apareció «Manic Miner» nada hacía suponer que ahora, algunos años después todavía se respetarían las características de este pionero en el mundo del software. Continuamente hemos visto desfilar a personajes tan populares como Manic, Willy, Booty o el mismísimo Monty que nos ocupa, en programas con semejante planteamiento. Del mismo modo han ido apareciendo las segundas partes de cada programa e incluso una cuarta aventura como en el caso de Monty. Después de Monty Mole, Monty is innocent y Monty on the Run, podemos acompañar a Monty en lo que parece que será la aventura que le conducirá a la paz. Monty ha sido perseguido en todos estos juegos por enemigos incondicionales que le han obligado a conocer múltiples escenarios y a resolver complejas situaciones con una sola idea en su mente, escapar.

En «Auf Wiedersehen Monty» nuestro protagonista debe recorrer Europa, intentando conseguir el dinero que precisa para comprar su tranquilidad, o lo que es lo mismo adquirir la isla griega de Montos donde nadie le perturbará. El juego concluirá cuando Monty haya recogido todos los items que se encuentran repartidos en los diferentes escenarios. Sólo si tiene en su poder todos y cada uno de los objetos, aparecerá en pantalla un mapa de la isla, lo que indicará que puede viajar hasta allí y terminar la aventura. Monty puede llegar a la isla sin recoger los ítems, pero de esta forma jamás concluirá la aventura.

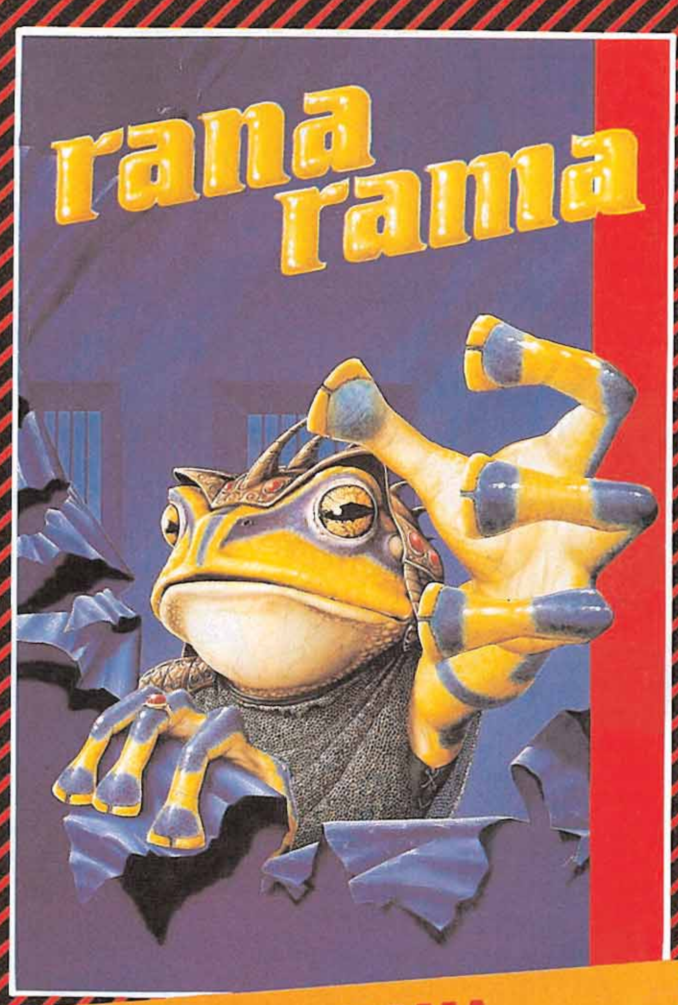
Poco podemos contaros que no conozcáis ya sobre el sistema de juego, ya que «Adiós Monty» es idéntico en este aspecto a los otros programas de la saga, respetando también todos los ingredientes que confieren adicción y calidad. Es pues, un programa que pone en juego toda nuestra habilidad, obligándonos a ajustar en todo momento cada movimiento y a descubrir en cada pantalla la única ruta posible.

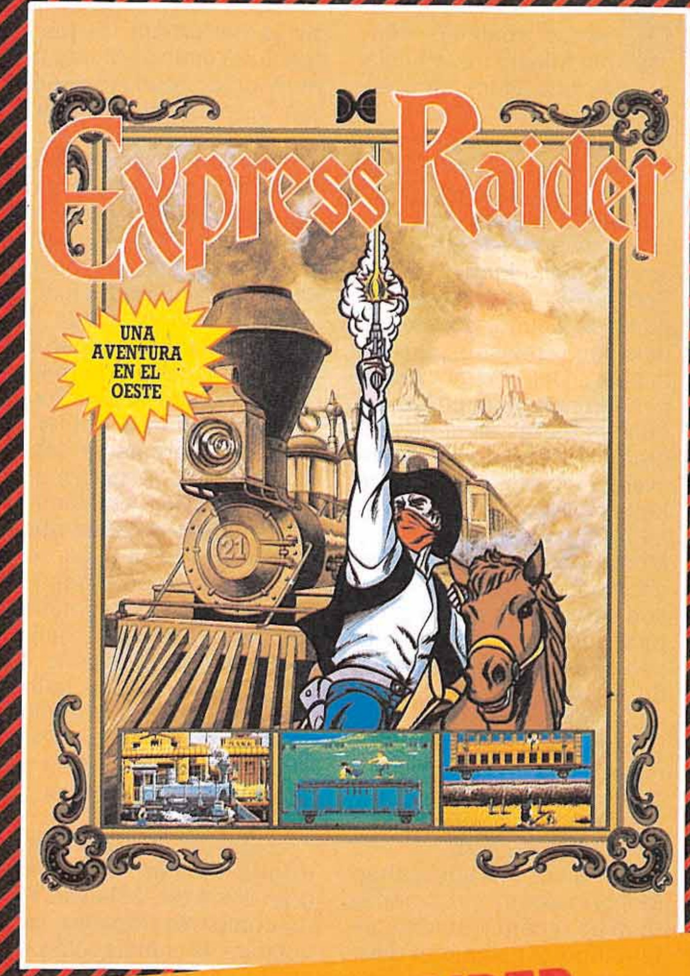
Llegar al final del juego exigirá muchas horas y una gran dosis de paciencia. Pero como recompensa nos quedará la satisfacción de saber que después de acompañar a Monty en su última batalla, no hay programa que se nos resista.





¡¡NO PUEDES P





RANA-RAMA

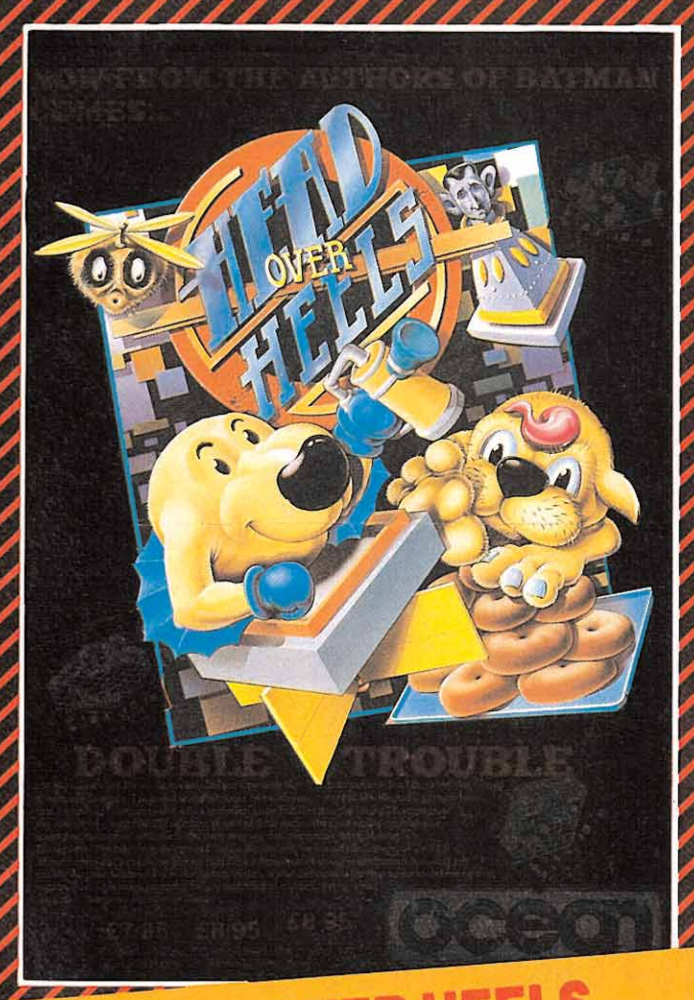
La historia de un mago convertido en rana. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva su apariencia humana. La prestigiosa revista *Micromanía* ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que necesitas para pasarlo de miedo.

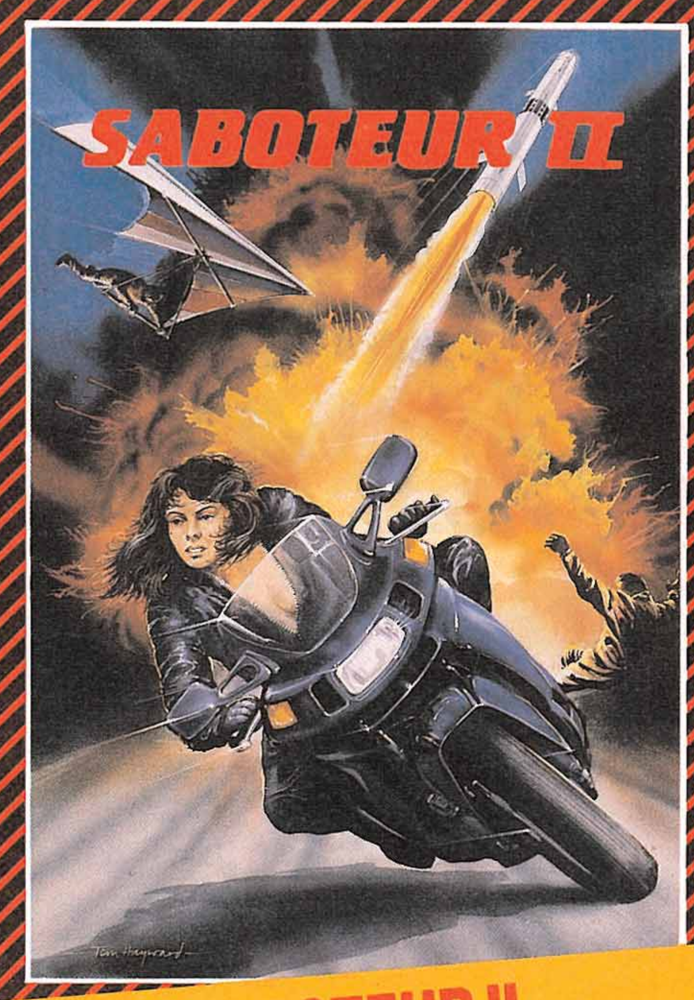
EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas del Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... EXPRESS RAIDER lo tiene todo.

... O TE PERDERIAS LOS MEJORES JUE

ERDERTELOS!!





HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.

SABOTEUR II

La continuación de uno de los programas de mayor éxito de todos los tiempos. La hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Sólo ella y tú podéis evitarlo!!

EGOS DEL MOMENTO

Ser original te cuesta muy poco

875 ptas.

* DISCO AMSTRAD 2.250 PTAS.

POR 2990 pts + IVA

10 Estupendos programas Originales + 1 JOYSTIK de Regalo

SUPER 10

+1 JOYSTICK de regalo

La Mejor Calidad al mejor precio ¡Consíguelo!

DE VENTA EN LOS MEJORES COMERCIOS DEL SECTOR Programas e instrucciones en Castellano

IDEALOGIC® SA

Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Télex: 54554 DLGC
Teléfonos 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

Versiones ZX
COMMODORE
AMSTRAD

REPARAMOS TODOS LOS SPECTRUM (Absolutamente todos)

Si tienes algún problema con tu Spectrum, sea del modelo que sea, traelo a HISSA. ¡Se acabó el problema!

En HISSA reparamos ordenadores Spectrum desde que se vendió el primero en España. Nadie tiene nuestra experiencia. ¿Cuál es tu Spectrum? 16, 48, 128... Plus... Plus+2... Invesplus... No te compliques. Nosotros te lo reparamos. Tenemos, como siempre, los repuestos originales y la mano de obra más especializada. En HISSA... reparar BIEN es lo nuestro.





C/ París, 211, 5.ºB
Tels. (93) 237 08 24/237 09 45
08008 BARCELONA

C/ Ramón y Cajal, 20, 1.º Izqda.
Tel. (981) 28 96 28
15006 LA CORUÑA

C/ Gral. Elorza, 63, 1.ºB
Tel. (985) 21 88 95
34004 OVIEDO

C/ Gamazo, 12, 2.º
Tel. (983) 30 52 28
47004 VALLADOLID

C/ Gordoniz, 44, 4.º Dcha. Dpcho. 5.º
Tel. (94) 431 91 20
48009 BILBAO

C/ San Sotero, 3
Tel. (91) 754 31 97/754 32 34
28037 MADRID

C/ General Riera, 44, 1.ºK
Tel. (971) 20 87 96 Edificio Ponent
PALMA DE MALLORCA

Travesía de Vigo, 21 Entresuelo A
Tel. (986) 37 78 87
36006 VIGO

C/ Huevar, 2, 1.º Dcha.
Tel. (956) 33 04 71
JEREZ DE LA FRONTERA

C/ Alameda de Colón, 36, 3.º, 1.º bis
Tel. (952) 21 93 20
MALAGA

C/ Hermanos del Río Rodríguez, 7 bis
Tel. (954) 36 17 08
41009 SEVILLA

C/ Pintor Teodoro Doublang, 51
Tel. (945) 23 00 26
01008 VITORIA

Pº de Ronda, 82, 1.ºE
Tel. (958) 26 15 95
18006 GRANADA

C/ Cartagena, 2, Entresuelo A
Tel. (968) 21 18 21
30002 MURCIA

Avda. de la Constitución, 117 Bajo
Tel. (96) 366 74 43
46009 VALENCIA

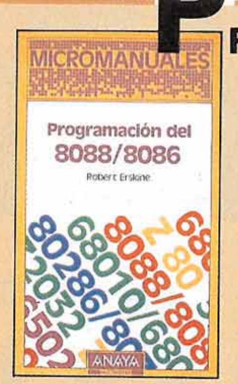
C/ Atares, 4, 5.ºD
Tel. (976) 22 47 09
50003 ZARAGOZA

ATAQUE A COMMODORE



DINAMIC SOFTWARE. Plaza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid. Telex: 44124 DSOFT E.
Pedidos contra reembolso: Lunes a viernes, 10-2 y 4-8. Tel.: (91) 248 78 87. Tiendas y Distribuidores: (91) 447 34 10.





PROGRAMACION DEL 8088/8086

Robert Erskine
Anaya
117 págs.

Este libro pertenece a la colección de micromanuales de Anaya, que son una especie de guía abreviada y totalmente práctica destinada a hacer más comprensibles distintas áreas del mundo del ordenador y en especial complicados programas de extensos manuales.
Éste, en concreto, trata de adentrarnos en el mundo de la programación de los microprocesadores 8088 y 8086 de Intel.
Universalmente conocidos, por ser éstos los que incorporan la totalidad de ordenadores IBM PC y compatibles.
El libro nos introduce de una forma muy clara en todo lo que son los conceptos básicos de dichos procesadores, dando un repaso a cada una de las instrucciones y al modo en que trabajan éstas. También se tratan, entre otros, temas tan interesantes para el programador, como la organización de la memoria, los modos de direccionamiento, las interrupciones, las operaciones con la pila y los puertos de entrada y salida.



COBOL

Tomás Hurtado Merelo
Paraninfo

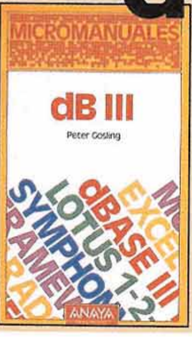
«El espíritu que me ha animado y dirigido constantemente durante la redacción de este libro ha sido el de proporcionar al lector que se inicia en el estudio del lenguaje, una obra que combine equilibradamente las necesidades de un manual de referencia y los de un libro de texto maximizando las ventajas de ambos y minimizando sus desventajas.»
Las palabras del autor de esta obra no pueden ser más descriptivas, un manual de instrucciones cuya primera versión se realizó en 1976, en el que se tratan una a una la totalidad de las instrucciones de este lenguaje de una forma ordenada y comenzando por los niveles de mayor sencillez para llegar a los de elevada complejidad.
Sin embargo, el que quiera aprender Cobol con este libro, habrá de comprar el texto dedicado a ejercicios y programas que por separado comercializa la misma editorial, y sin el cual no podremos experimentar el resultado de tanta instrucción ni su aplicación a los problemas de programación.



DESENSAMBLADO DE LA ROM Y MAPA DE MEMORIA

Don Thomasson
Anaya
256 págs.

Cualquier programador de ordenadores domésticos necesita conocer antes de ponerse a crear un programa las direcciones de las rutinas más importantes de la ROM, ya que éstas le permitirán ahorrar una considerable cantidad de memoria al estar residentes en el ordenador.
El libro dispone de dos índices, uno de temas y otro alfabético, con el fin de facilitarnos la búsqueda de la rutina deseada. Cada una de ellas está detallada por secciones conteniendo la información necesaria para su posterior utilización, la dirección donde se encuentra y una amplia información de los registros que son necesarios para su utilización.
Al final encontraremos un programa muy práctico que nos permite la exploración del sistema operativo y del intérprete basic y con el cual podemos realizar también volcados hexadecimales o en forma de códigos ASCII, tanto en impresora como en pantalla.



dB III

Peter Gosling
Anaya
131 págs.

Este título pretende ser una guía de consulta ágil y rápida donde el usuario puede conocer a grandes rasgos cuáles son las características de esta popular base de datos.
DBase III cumple este objetivo acercando el tema a los usuarios que deseen conocer más detalles antes de adquirir este programa y sustituyendo, en parte, al complejo manual que acompaña al paquete.
En los nueve capítulos de que consta el libro, además del sencillo análisis de las órdenes y posibilidades de dBase III, se incluyen en el último capítulo una selección de programas escritos en el lenguaje de dBase III para que a modo de ejemplo les permita aprovechar al máximo la posibilidad de adaptar el programa a sus necesidades concretas.

TAI-PAN

Del mismo autor de SHOGUN, James Clavell, llega TAI-PAN, un extraordinario juego de acción con unos gráficos sorprendentes. TAI-PAN es la emocionante aventura de un hombre y una isla. Conviértete en Dirk Struan, un pirata que consiguió riquezas más allá de la imaginación. Entra en un mundo de leyendas, conspiraciones, guerras y ambiciones..., en el mundo de TAI-PAN.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM



38222,201 inmunidad
37799,127 vidas infinitas

Poke 44800,N
N (sonido distinto)
Gabriel Villalba
Antonio Pérez

Para superar los primeros enemigos móviles fácilmente, vete arriba y en el momento que aparezcan tira hacia abajo al mismo tiempo que ellos. Haciendo esto conseguirás que algunos enemigos no te ataquen desde abajo.

Jordi Navarro Subirana
Barcelona

Poke: 38205,62
38206,10
38207,0
38208,0
inmunidad

Poke: 44504,62
44505,09
44506.00

Inmunidad. Formación completa

Poke: 44586,62
44587,00
44588,00
Un solo disparo por vida

Poke: 45272,62
45273,0
45274,0
Sólo un «split»

Poke: 45272,62
45273,11
45274,0
Sin «split»

Poke: 38234,62
38235,0
38236,0
Formación 3
Sin «split»
Inmunidad excepto en el ataque a las bases numeradas, que en este caso aparecen siempre con el número 4

Amador Merchán Ribera
Madrid

COMMODORE 64

RANARAMA

1. Con el programa funcionando, efectuar un RESET.
2. Introducir los siguientes pokes:
— Energía limitada:
Poke 33969,165
Poke 37113,165
— R-a-n-a-r-a-m-a ya ordenado:
Poke 38118,44
Poke 38123,44
3. Arrancar de nuevo el programa mediante:
Poke 40960,176:SYS32768

COMMODORE

GALIVAN

Reset poke: 30602,234
30603,234
vidas infinitas
30604,234
SYS 12288

Javier Sánchez Franses
Sevilla



COMMODORE

AMBUSH

Reset poke: 19138,234
muchas vidas
19139,234
SYS 16384 para comenzar otra vez

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

PIPELINE

Reset poke: 33490,234
33491,234
33492,234
vidas infinitas
SYS 2061

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

SKRAMBLE

Reset poke: 8609,234
8610,234
8611,234
vidas infinitas
SYS 32000

Javier Sánchez Franses
Sevilla

MSX

JACK THE NIPPER

Si tu misión es terminarlo, sin tener que hacer más de una travesura deberás de hacer lo siguiente:

Coge la bocina y dirígete a la comisaría. Allí encontrarás un gato y a dos policías que se mueven sin parar. Cuando veas que se han apartado, pega 2 ó 3 bocinazos al gato, éste se subirá al techo, con lo que tu marcador de travesuras aumentará. Entonces, vendrán los guardias a por ti. Sal de la comisaría y repite la misma operación una y otra vez hasta que sea necesario.

Fernando Jiménez Delgado
Madrid

SPECTRUM

AGENT NARANJA

Poke 35302,N
N número de vidas 0-255

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

AGENT X

Poke 26099,0
vidas infinitas

XEVIOUS

Poke 53592,N
N (número de vidas)
No dispara bombas
Quita enemigos

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

WAR

Poke 38394,0
Vidas infinitas
Poke 37033,0
Vidas infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

LIGHT-FORCE

Poke 40725,0
Vidas infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

DONKEY KONG

Poke 31709,N
N (número de vidas)

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

EAGLES NEXT

Poke 41136,0
Energía infinita
Poke 36640,0
Disparos infinitos
Poke 40512,0
Llaves infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

GHOSTS'N GOBLINS

Poke 35140,8
Coraza

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

SOCKWAY RIDER

Poke 52333,N
Poke 50691,0
Poke 50692,0
(Teclear los tres y vidas infinitas)

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

EL HADA

Reset poke: 2586,n
n = n.º de vidas
poke: 2831,234
2832,234
2833,234
vidas infinitas
poke: 7978,234
7979,234
7980,234
SYS 2304

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

HERO OF THE GOLDEN TALISMAN

Reset poke: 13458,234
13459,234
13460,234
energía infinita
SYS 8192

Javier Sánchez Franses
Sevilla

MSX

Pantalla I

Para poder matar a los karatekas sin que te rocen las balas, tendrás que subierte a la escalera más próxima con la tecla de disparo (vale para todas las pantallas).

Si hay demasiada gente arriba y no te dejan sitio, súbete a la escalera y colócate en el último peldaño. Aprieta la tecla de disparo y así no te darán las balas, pero cuidado con los karatekas, ya que esto sólo vale para los que no saltan, e igualmente puedes utilizarlo para todas las pantallas.

Si vas en el camión y no llevas el lanzallamas, ponte delante de él y avanza todo lo que puedas. Pulsando el botón de disparo, los karatekas no saltarán.

Pantalla III

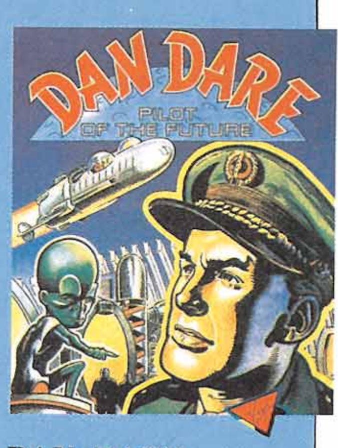
En la escalera grande del hangar, quédate en medio y mueve el joystick para el lado que prefieras, con lo que el muñeco saltará para el lado que hayas elegido.

Pantalla IV

Al coger las granadas, si estás en el tejado salta y dispara una granada. Explotará, y de este modo podrás matar a todas las que estén alrededor, y en la primera planta del edificio.

Rafael González Felipe
Madrid

SPECTRUM



DAN DARE

Poke 36168,175
Vidas
Poke 45954,104

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

SCUBA-DIVE

Reset poke: 3584,234
3585,234
3586,234
vidas infinitas
SYS 9984

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

BIGMAC

Reset poke: 18357,234
18358,234
18359,234
vidas infinitas
Reset poke: 19521,234
19522,234
19523,234
aire y bonus infinitos
SYS 19072 para volver a empezar

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

MOVIE

Poke 64905,41
Poke 64906,248
Vidas infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

RAMÓN RODRÍGUEZ

Poke 55323,n
n = número de vidas (máximo 255)

AVENGER

Poke 50454,201
Poke 50480,201
Vidas infinitas
Poke 54046,0
Sulikenes infinitos

MISTERIO DEL NILO

Poke 43933,0
Balas infinitas
Poke 43995,0
Bombas infinitas

DAN DARE

Poke 47722,201
Energía infinita

FIST II

Poke 27061,0
Vidas infinitas

DUSTIN

Poke 52091,0
La energía no decrementa

COP OUT

Poke 35370,0
Vidas infinitas
Poke 32817,n
n = número de vidas

LEGEND OF KAGE

Poke 37065,0
Vidas infinitas
Poke 30148,0
Poke 30149,0

NÉMESIS

Poke 52144,0
Poke 52145,0
Poke 52146,0
(Teclear los tres pokes juntos y vidas infinitas)
Poke 65000,201 = Inmune
Poke 52155,0
Poke 52156,0
Poke 52157,0
(Teclear los tres pokes juntos y vidas infinitas para los dos jugadores)

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

PAPERBOY

Poke 48023,201
Indestructible

DAN DARE

Poke 47722,201
Energía infinita

EQUINOX

Poke 50782,201
Poke 51134,201
Poke 33992,201
Facilita el juego

PHANTOMAS II

Poke 27710,201
Quita rayos
Poke 28053,201
Quita bichos del suelo
Poke 26781,201
Flechas
Poke 25095,201
Quita bichos

MANTRONIX

Poke 45971,n
n = número de vidas (máximo 255)

JACK THE NIPPER

Poke 44325,n
n = número de vidas
Poke 43522,0
Vidas infinitas

COBRA

Poke 43647,225

DANDY

Para el jugador uno
Poke 40825,255
Poke 40826,255
Energía infinita
Para el jugador dos
Poke 40831,255
Poke 40832,255
Energía infinita

LIGHTFORCE

Poke 39774,n
n = número de vidas

SPACE HARRIER

Poke 41499,n
n = número de vidas

ROLLER COASTER

Poke 36594,0
Poke 36595,0
Poke 36596,0
Vidas infinitas

BREAKTHRU

Poke 47372,0
Vidas infinitas
47227,n
n = número de vidas

1942

Poke 47007,255
Vidas infinitas



STARQUAKE

Poke 55094,0
Poke 55095,0
Poke 55096,0
Acceso autorizado

PUSH OFF

Poke 26862,167:27136,0
Vidas infinitas

DIGGER DAM

Poke 25599,0
Poke 26363,0
Vidas infinitas

HORACIO ESQUIADOR

Poke 29009,0
Quita el tráfico

MUTANT MONTY

Poke 54933,0
Vidas infinitas

CAVERN FIGHTER

Poke 31683,0
Poke 31684,0
Vidas infinitas

BLACK HAWK

Poke 34695,183
Vidas infinitas

Antonio y Gabriel Villalba. Madrid

GIANT'S REVENGE

Poke 24504,0
Vidas infinitas

MISSION IMPOSIBLE

Poke 36827,201
Elimina robots

ZYTHUM

Poke 54789,0
Vidas infinitas
Poke 51274,0
Infinitas bombas

Santiago Cholbi. Barcelona

TRAILBLAZER

Pokes: 30822,n
N = n.º vidas
32741,62
32742,n
32743,0
Tiempo infinito
(n = 0)

Amador Merchán Ribera Madrid

GHOSTS'N GOBLINS

Os mando unos trucos y pokes para todos los adictos a este programa:
Poke: 35127,0
35128,0
35129,0
35130,0

Estos pokes permiten que si os toca un enemigo y os deja en calzoncillos, al volver el suelo se repone la armadura.

El truco es que si en la 2.ª fase estás repleto de bichos voladores y no te dejan tranquilo, tienes que irte todo lo que puedas hacia la izquierda y verás cómo los monstruos desaparecen. Pero si lo que no consigues es saltar a la plataforma móvil que lleva a las casas, saltad del centro —uno o dos pasos hacia adelante de la plataforma de arriba— y enseguida, saltad una vez que toquéis la plataforma móvil.

Ramón López Masso Palma de Mallorca

CAVELON

Poke 47250,0
Vidas infinitas
Poke 47713,0
Cruces infinitos

A DAY ON LIFE

Poke 45525,0
Vidas infinitas

1994

Poke 40315,0
Vidas infinitas

ARABIAN NIGHTS

Poke 57838,0
Vidas infinitas

JET PAC

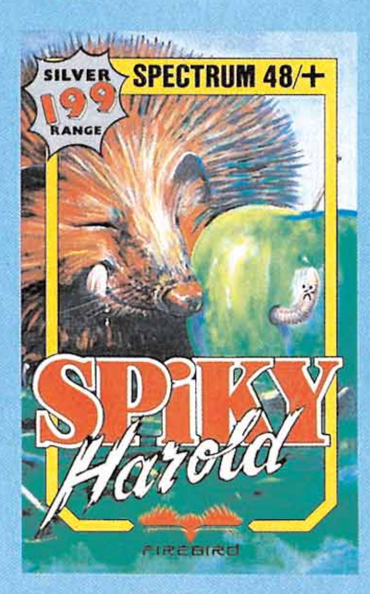
Poke 25018,0
Vidas infinitas

PSSST

Poke 24986,0
Vidas infinitas

SPIKY HAROLD

Poke 34813,0
Vidas infinitas
Poke 34808,24
Inmune



COOKIE

Poke 28698,0
Vidas infinitas

DEATH CHASE

Poke 26263,201
Inmunidad
Poke 26069,57
Vidas infinitas

MR WIMPI

Poke 33693,0
Poke 45626,0
Vidas infinitas

GILLIGAN'S GOLD

Poke 52881,0
Poke 52882,0
Poke 52883,0
Vidas infinitas

SHUTTLE SHOCK

Poke 27436,0
Vidas infinitas

BIGGLES

Poke 57786,0
Energía infinita

KYREL

Poke 35392,0
Vidas infinitas
Poke 41063,0
Tiempo

FLAK

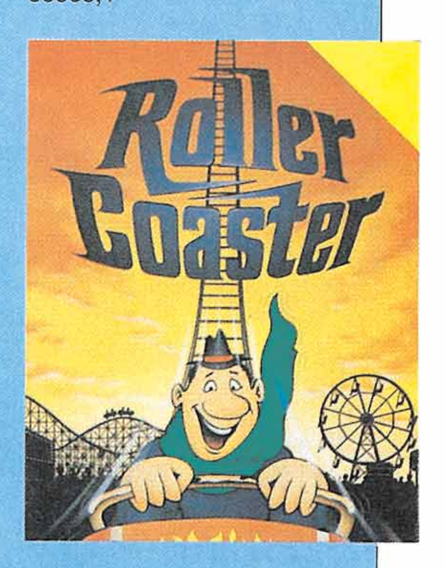
Poke 57132,0
Vidas infinitas

911 TS

Poke 60867,0
Poke 60868,0
Poke 60869,0
Poke 60889,0
Poke 60890,0
Poke 60891,0
Evita choques
Poke 60579,0
Poke 60580,0
Poke 60581,0
Tiempo

ROLLER COASTER

36500,201
38390,201
38335,201 inmunidad
36056,195
36868,1



NODES OF YESOD

Poke 34509,120
Número de vidas máximo

UNDERWURLDE

Poke 36981,120
Número de vidas

MOON ALERT

Poke 42404,99
Número de vidas

JACK AND BEANSTALK

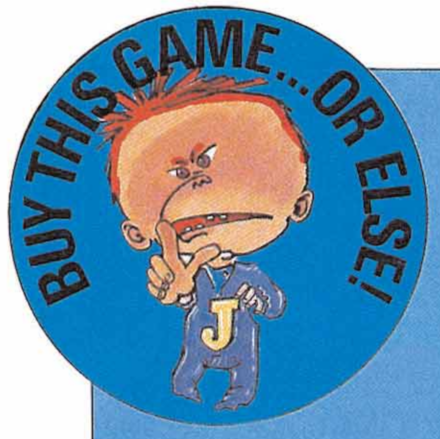
Poke 56103,99
Número de vidas

POGO

Poke 51550,9
Número de vidas
Poke 44259,4
Vidas infinitas

EVERYONE'S A WALLY

Poke 58155,201
Energía



JACK THE NIPPER

Poke 38966,201
Inmunidad

MONTY MOLE

Poke 38004,0
Vidas infinitas

PAPERBOY

Poke 50579,0
Poke 50580,0
Vidas infinitas

DILITHIUM LIFT

Poke 30551,100
Número de vidas
Poke 31230,0
Vidas infinitas

TUTANKHAMUN

Poke 27279,100
Número de vidas

SKIMO EDDIE

Poke 24686,24
Poke 24687,76
Vidas infinitas

TÚNELES MARCIANOS

Poke 63155,0
Vidas infinitas

MS. PACMAN

Poke 49769,100
Número de vidas

TORNADO LOW LEVEL

Poke 33131,0
Subida
Poke 33828,0
Fuel
Poke 35006,0
Vidas infinitas
Poke 33807,0
Tiempo

ALIEN 8

Poke 51736,0
Vidas infinitas
Poke 45735,201
Inmunidad

TREASURE ISLAND

Poke 59669,0
Poke 60127,0
Poke 61143,0
Poke 61282,0
Vidas infinitas

ANTIRIAD

Poke 54528,24
vidas infinitas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

HERBERT'S

Poke 39688,201
Vidas infinitas

GYROSCOPE

Poke 53887,201
Inmunidad

COMMANDO

Poke 60699,64
Metralleta infinita

NOMAD

Poke 40785,255
Vidas infinitas

HIPERACTION

Poke 43481,24
Inmunidad

FLIGHTING WARRIOR

Poke 60991,0
Vidas infinitas

CRITICAL MASS

Poke 54214,201
Elimina obstáculos

GREEN BERET

Poke 49747,201
Poke 46195,201
Juego fácil

GHOSTS'N GOBLINS

Poke 36057,0
Poke 36058,0
Poke 36059,0
Poke 36060,0
Vidas infinitas

PENTAGRAM

Poke 49917,0
Vidas infinitas

LAS TRES LUCES DE GLAURUNG

Poke 58682,0
Inmune a todo excepto fuego y pompas de lava

MOVIE

Poke 64905,41
Poke 64906,248
Vidas infinitas

POPEYE

Poke 26095,n
n = número de corazones que hay que coger para acabar el juego.

SIR LANCELOT

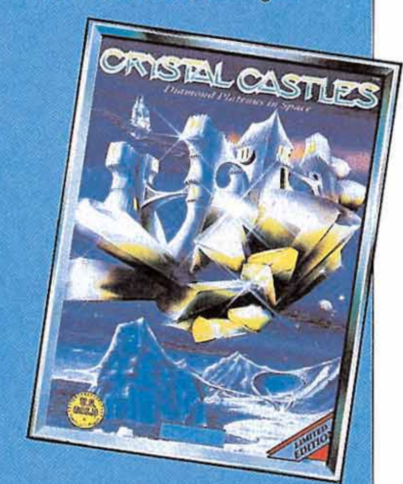
Poke 23892,0
Poke 23893,0
Vidas infinitas
Poke 23894,0
Poke 23698,0
Poke 23704,0
Inmunidad
Poke 23705,0
Rápido

NONAMED

Poke 33144,201

BATMAN

Poke 36797,0
Vidas infinitas
Poke 36934,52
Supersalto
Poke 39915,0
Inmune a los enemigos



CRYSTAL CASTLES

Poke: 61432, 0
Bolas rápidas. Primera pantalla más difícil.

Amador Merchán Ribera
Madrid

DUN DARACH

Poke 41443,201
Personajes inmóviles
Poke 36935,62
Ganar siempre en el casino

SIR FRED

Poke 46867,201
Vidas infinitas
Poke 26662,0
Espadachín

CHUCKIE EGG

Poke 42576,22
Poke 42577,166
Vidas infinitas

PROFANATION

Poke 45877,201
Elimina bichos

STREET HAWK

Poke 39699,0
Poke 39710,0
Poke 41423,0
Power
Poke 35029,0
Fuel
Poke 35969,0
Hiperpropulsión
Poke 38932,0
Disparo
Poke 37245,0
Temperatura
Poke 38587,0
Freno
Poke 38607,62
Acelerador

ERIC FLOATERS

Poke 33245,0
Vidas infinitas

URIDIUM

Poke 35403,201
Vidas infinitas
Poke 43863,4
Disparo

ROGUE TROOPER

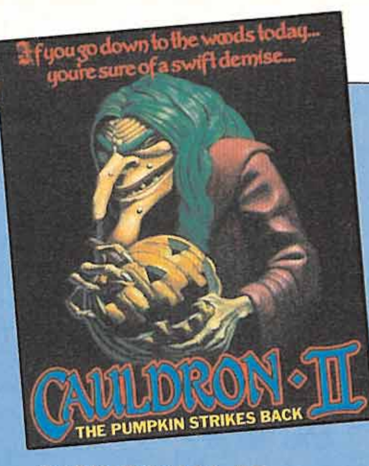
Poke 30924,0
Vidas infinitas
Poke 35091,0
Balas infinitas

GALAXIANS

Poke 54757,0
Vidas infinitas

SHAO LIN'S ROAD

Poke 44838,0
Vidas infinitas



CAULDRON II

Poke 35643,201

DAN DARE

Poke 46885,201
Tiempo infinito

1942

Poke 46646,0
Rizos
Poke 52304,n
(n = número de vidas)

ROCMAN

Poke 37200,0
Vidas infinitas

PINBALL

Poke 31566,0
Bolas infinitas

BANDERA A CUADROS

Poke 53610,0
No te sales de la pista

FULL TROTTLE

Poke 48427,201
No te chocas
Poke 45161,0
No frena si te sales

CHIP FACTORY

Poke 44258,0
Vidas infinitas

VIDEO POOL

Poke 38753,0
Bolas infinitas

ALIEN HIGWAY

Poke 38412,0
Poke 39407,24
Poke 39408,47
Energía

ZAXXON

Poke 32961,n
n = número de vidas (máximo 99)

STARQUAKE

Poke 25414,n
n = número de vidas (máximo 99)
Poke 40956,201
Desaparecen los enemigos
Poke 41028,v
v = velocidad de los enemigos (máximo 15)

CLIF HANGER

Poke 26515,n
n = número de vidas (máximo 95)

JACK THE NIPPER

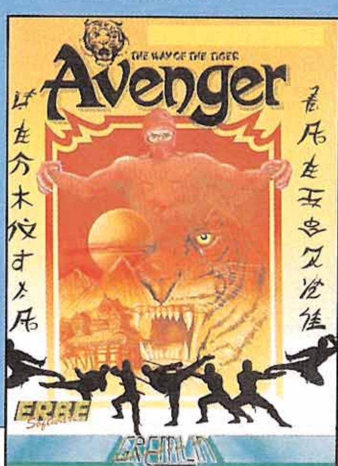
Poke 43516,201
Vidas infinitas

STAINLESS STEEL

Poke 46950,0
Vidas infinitas

AVENGER

Poke 50454,201
Poke 50480,201
Vidas infinitas
Poke 54046,0
Sulikenes infinitos



XEVIOUS

Poke 35287,0
No dispara bombas
Poke 35352,0
Quita enemigos móviles

COSA NOSTRA

Poke 39706,0
Vidas infinitas
Poke 38841,0
Balas infinitas
Poke 39205,n
n = número de balas (máximo 255)
Poke 39200,n
n = número de vidas (máximo 255)

ARMY MOVES

Poke 54603,0
Vidas infinitas
Poke 57367,195
Fuel infinito

URIDIUM

Poke 31307,34
Vidas infinitas
Poke 31331,195
Desaparecen los enemigos
Poke 34902,201
Atraviesa las vallas

DRAGÓN'S LAIR II

Poke 35766,0
Vidas infinitas

ZUB

Poke 37473,201
Desaparecen los enemigos

JAIL BREAK

Poke 53030,n
n = número de vidas (máximo 255)

THE GOONIES

Poke 32078,0
Vidas infinitas
Poke 31916,n
n = número de vidas (máximo 255)

SPECTRUM

BATMAN

Poke 36797,0
Vidas infinitas
Poke 36934,52
Salto
Poke 39915,0
Inmune

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

COMMODORE

GAUNTLET

Para resetear cualquier programa protegido o desprotegido el mejor y más seguro sistema es el siguiente:

Carga normalmente el programa; cuando salga la pantalla de iniciación al juego con dos cables cualquiera conecta en el PORT del usuario las salidas «1» y «3» empezando por la izquierda.

Juntas los cables y separas hasta que salga la pantalla de presentación del Commodore: seguidamente introduces los pokes y el SYS correspondiente y tecleas RUN, el programa estará listo.

Poke 48621, 96
Poke 49009, 96

SYS 32768

Raúl Sanz Jiménez
Madrid

BREAKTHRU

Poke 6604,234
Poke 6605,234
Poke 6606,234

SYS 12616

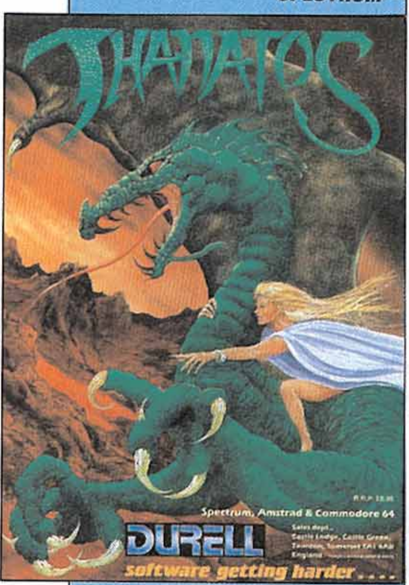
CAMELOT WARRIORS

Poke 23730,234
Poke 23731,234
Poke 23732,234

SYS 16384

Raúl Sanz Jiménez
Madrid

SPECTRUM



Al llegar al dragón enemigo de doble cabeza, dirígete hacia una dirección, tocando casi la tierra. Vuela despacio hasta que te adelante y a partir de ahí empieza a volar muy rápido, persiguiéndole y carbonizándole el trasero.

Jordi Navarro Subirana
Barcelona

MSX

LIVINGSTONE, SUPONGO

Al caer en un foso que no tiene salida, tendrás que calcular con el búmeran para dar a una palanca que está en la parte de arriba, con lo cual quedará un hueco abierto para que vayas al lugar anterior.

Luis Hidalgo García
Madrid

SPECTRUM

COSA NOSTRA

En la pantalla inicial si subimos un poco y salimos a la pantalla de la izquierda, disparando mataremos con facilidad a los dos personajes que se encuentran en tal pantalla. Cogemos sus municiones y repetiremos la misión hasta que nos cansemos. Al final conseguiremos puntos y municiones sin arriesgar ninguna de nuestras vidas.

Alex Aymerich Azpeitia
San Sebastián

39706,0 vidas infinitas
38841,0 balas infinitas



SPECTRUM

XEVIOUS

Poke: 53591,62
53592,n

n = n.° vida (0/255)
(original:LD A,#05)

Poke: 55146,62
55147,n
55148,0

Si n = 1, pulsando la tecla de disparo obtendremos disparos y bomba a la vez. Si n = 0, inutilizando la tecla de disparo.

Poke: 55151,62
55152,0
55153,0

Pulsando la tecla de disparo conseguiremos tiro doble más bomba.

Amador Merchán Ribera
Madrid

COMMODORE

CAMELOT WARRIORS

Reset poke: 23730,234
23731,234
23732,234
vidas infinitas

SYS 16384

Javier Sánchez Franses
Sevilla

COMMODORE

GHOSTS'N GOBLINS

Reset poke: 2214,n
n = arma inicial (1-5)
poke: 2203,n
n = fase inicial (1-3)
poke: 2358,234
2359,234
2360,234
vidas infinitas
poke: 2175,n
n = n.° de vidas

SYS 2090

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

ARKANOID

Poke 33702,0
Vidas infinitas
Poke 38540,n
n = número de vidas

SPECTRUM

SGRIZAM

Poke 30996,5
Con sólo un paso llegas al siguiente nivel

SPECTRUM

DAN DARE

Poke 47722,201
Energia infinita

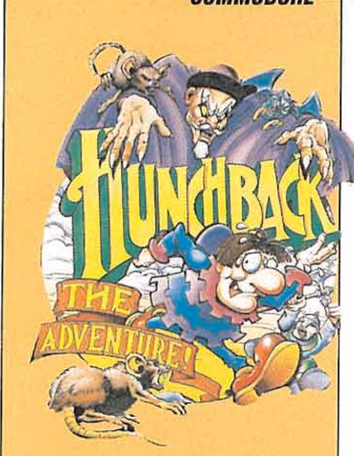
Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

ELITE

46768,0 no se calienta el láser
39555,201 el láser no gasta energía
39591,201 no se dañan los escudos
33270,0 no aumenta temperatura
28822,0 bombas de energía infinita
39959,0 misiles infinitos
56996,254 fue infinito
56417,0 hiperespacio infinito

COMMODORE



Reset poke:18704,n
número de vidas
poke: 19934,234
no flechas en fase 6.ª
Reset poke: 30602,234
30603,234
30604,234
vidas infinitas
SYS 12288

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

IMPOSSABALL

41185,0 vidas infinitas

COMMODORE

CHILLER

Reset poke: 22957,173
energía infinita
SYS 2188

Javier Sánchez Franses
Sevilla

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS

Reset poke: 40905,234
40906,234
vidas infinitas

Javier Sánchez Franses
Sevilla

SPECTRUM

Poke 32078,0
Vidas infinitas
Poke 31916,n
n = número de vidas

Gabriel Villalba
Antonio Pérez



SPECTRUM

PIPPO

Poke: 41509,0.
Aparecen pastillas continuamente. Para conseguir una puntuación alta basta con permanecer en la misma casilla donde nos «comamos» la primera «píldora».
Poke: 39957,60
39957,60
Empiezas en otra pantalla.

Amador Merchán Ribera
Madrid

COMMODORE

FIST II

Cuando nos enfrentamos a nuestros enemigos por primera vez surgen con mucha energía. Esto se puede solucionar retrocediendo y saliendo de la pantalla hasta que nos encontremos que su energía baja. En los que no se puede hacer (el de la máscara y el encapuchado) sólo se conseguirá si en la misma pantalla hay una escalera, por lo que se baja y sube hasta que la fuerza disminuya.

Para romper las puertas del «gimnasio» se necesita la patada-salto.

En algunas luchas (contra los que llevan sombrero verde) podemos conseguir salir por el lado por el que sale con un salto, sin necesidad de perder energía en la lucha.

Daniel Escoriza
Barcelona

SPECTRUM

SPLITTING IMAGES

64590,0 tiempo infinito
54399,167
54422,0
59850,0 vidas infinitas

SPECTRUM

ARKANOID

Poke 34000,127 = Efec. especial

Gabriel Villalba
Antonio Pérez

SPECTRUM

TURBO SPRIT

Poke 29893,0
Vidas infinitas

COMMODORE

SPEED KING

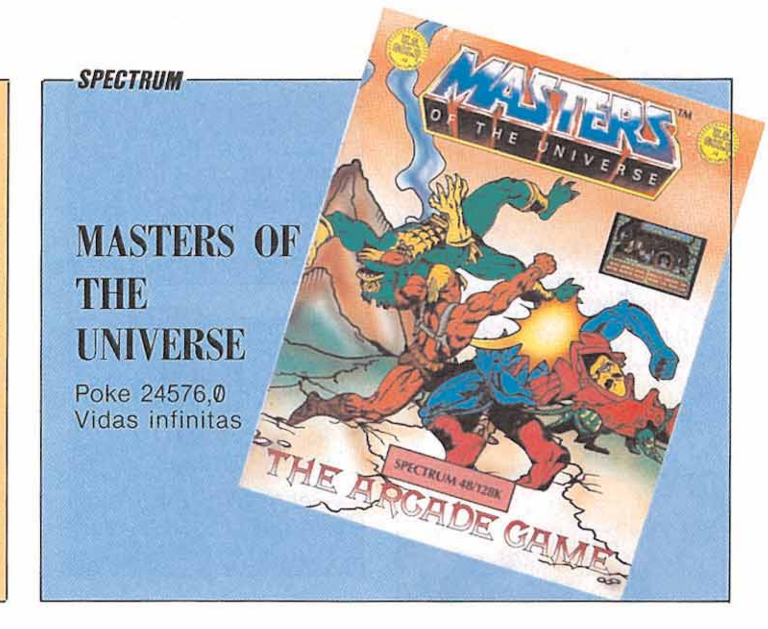
Para que no te afecten las colisiones con tus contrincantes teclea POKE 43,3: LOAD. Cuando aparezca READY teclea POKE 43,1 e introduce las siguientes líneas:
20 IF F = 3 THEN
Poke 35863,234
Poke 35864,234
Poke 35865,234: SYS 34816.

Haz RUN y deja que se cargue el resto del programa.

SPECTRUM

MASTERS OF THE UNIVERSE

Poke 24576,0
Vidas infinitas



SPECTRUM

BOMB JACK II

Poke 31415,n
n = número de vidas (máximo 255)
Poke 31060,0
Vidas infinitas

COMMODORE

EREBUS

Para que podáis acabar este juego hacer un RESET y teclear:
Poke 2379,106
Poke 2380,9
Poke 2391,106
Poke 2392,9 y después para que el juego continúe SYS 12117.

COMMODORE

THE SENTINEL

Con estos pokes tendréis energía infinita. Para ello resetea el programa cuando haya cargado.
POKE 6679,173
POKE 8512,10
Después teclea SYS 16128.

COMMODORE

LIGHT FORCE

Para tener vidas infinitas en este programa, cárgalo y tras hacer un RESET teclea POKE 11547,5 (RETURN) y SYS 6713 (RETURN), el juego comenzará con vidas infinitas.

SPECTRUM

DUSTIN

Poke 52091,0
No decrementa la energía

SPECTRUM

BAZOOKA BILL

Poke 41480,0
Poke 41484,0
Vidas infinitas

COMMODORE

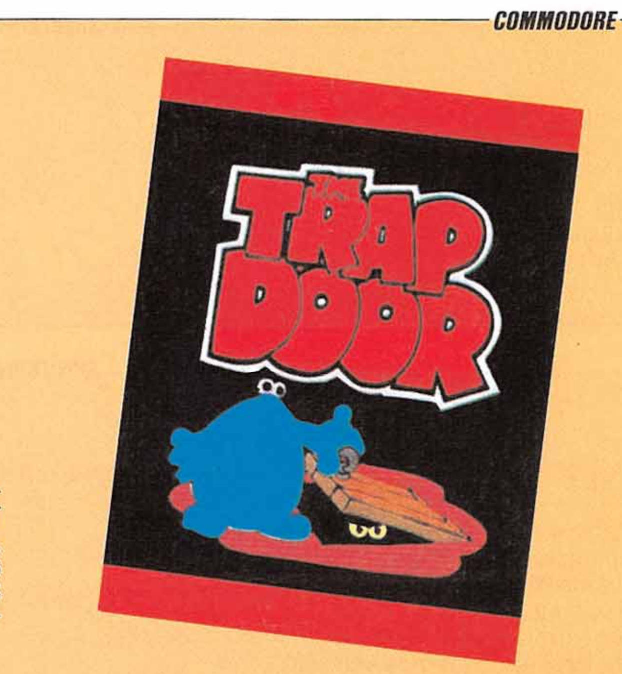
TERRA COGNITA

Carga el programa y haz un RESET, teclea POKE 26703,255 seguido por SYS 24576. Os será de gran utilidad, sólo deberéis preocuparos de no chocar con nadie.

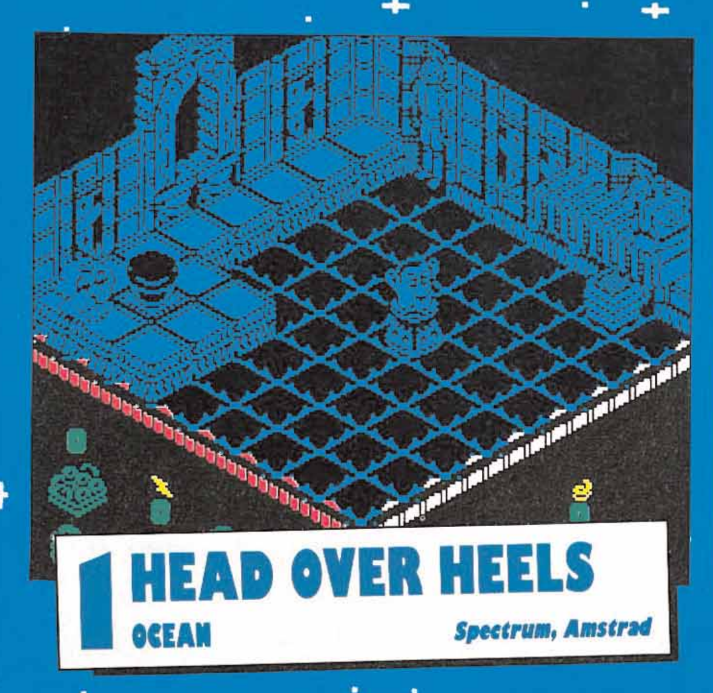
COMMODORE

TRAPDOOR

Carga el programa normalmente, haz un RESET cuando se termine la carga, y teclea POKE 14914, 96 (RETURN). Teclea SYS 14336 (RETURN) para jugar con tiempo ilimitado.



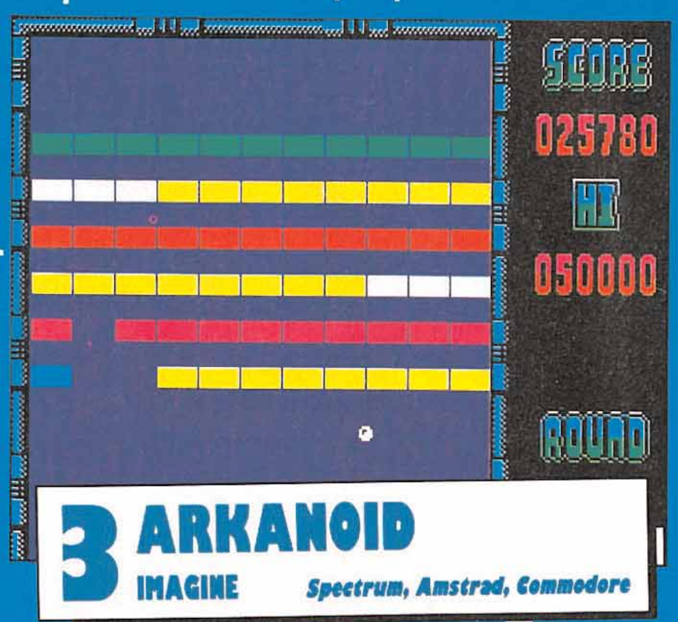
Los recomendados...



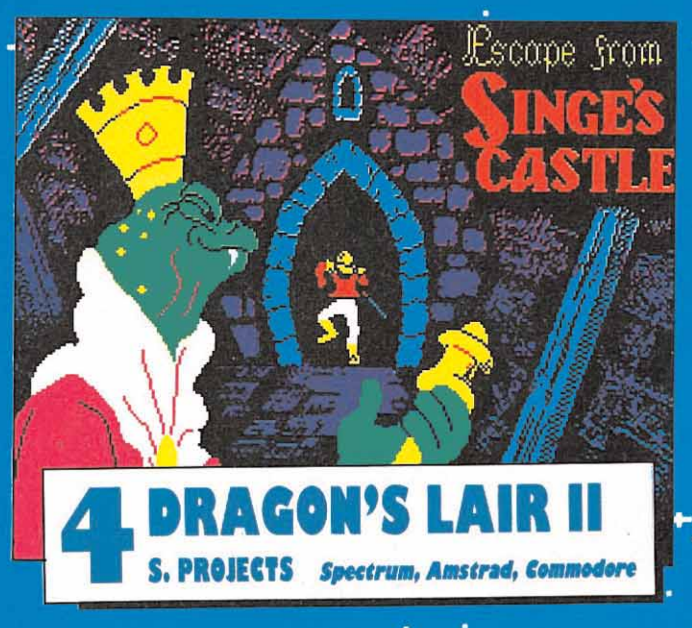
1 HEAD OVER HEELS
OCEAN — *Spectrum, Amstrad*



2 ENDURO RACER
ACTIVISION — *Spectrum*



3 ARKANOID
IMAGINE — *Spectrum, Amstrad, Commodore*



4 DRAGON'S LAIR II
S. PROJECTS — *Spectrum, Amstrad, Commodore*

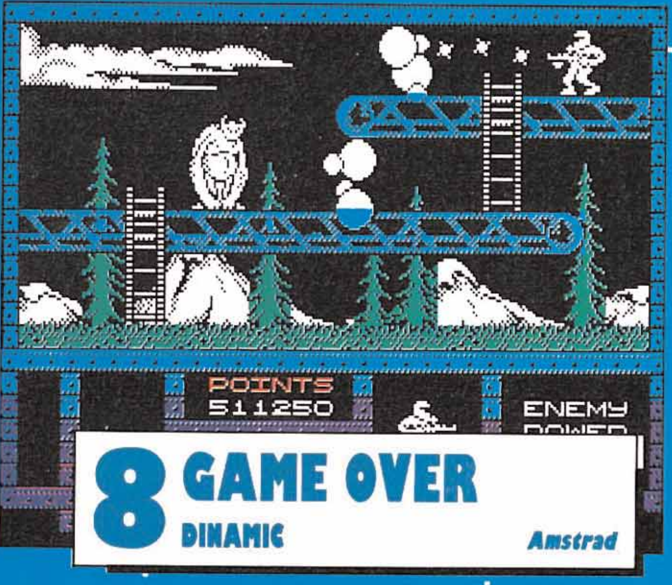


5 RANARAMA
HEWSON C. — *Spect., Amstrad, Commodore*



6 SURVIVOR
TOPO — *Spectrum, MSX*


7 MARTIANOIDS
ULTIMATE
Spectrum


POINTS
511250
ENEMY
8 GAME OVER
DINAMIC
Amstrad


TERRA CRESTA
SC
005950
27
9 TERRA CRESTA
IMAGINE Spect., Amstrad, Commodore


PUNTOS
FASE
9
10 ARMY MOVES
DINAMIC
Spectrum, Amstrad


HEAD OVER HEELS
EL JUEGO
DEL
MES


MICRO
Manía
Sólo para adictos

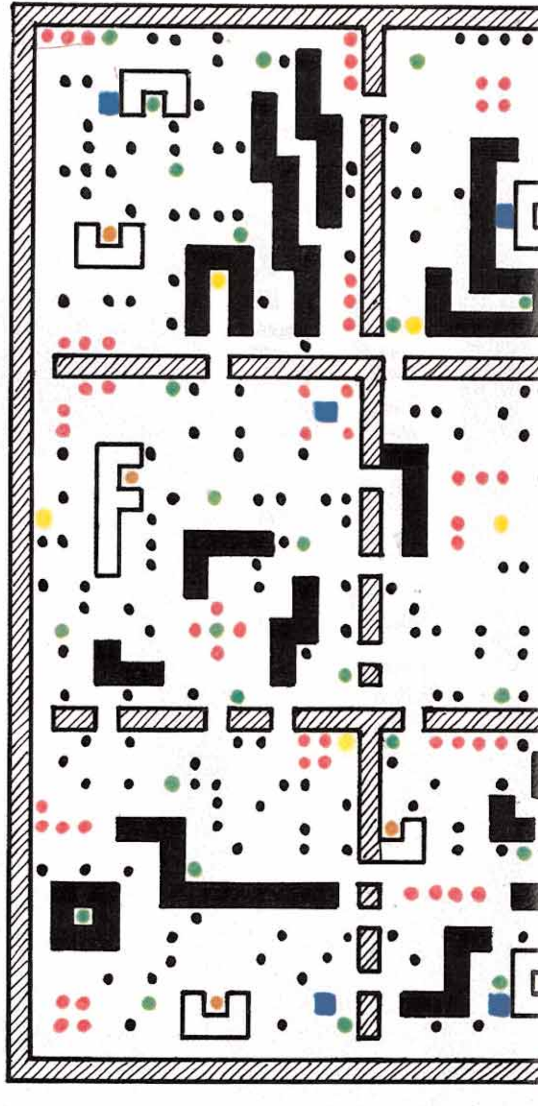


LLEGA A ESPAÑA DE LA MANO DE SERMA
Code Masters
GRAND PRIX Simulator
AMSTRAD SCHNEIDER 464/664/6128
DIGITISED VOICE SYNTHESIS
Professional SNOOKER Simulator
MSX
WORLD SNOOKER
MR. ANGRY
COMMODORE 64/128
FAST LOADER
PRESS
¡LLEGA LA SERIE MAS ESPERADA! Sólo SERMA podía ofrecerla en España. La mayor variedad de juegos con inmejorables gráficos. Y lo mejor de todo es su precio: sólo 550 ptas. Disponible para Spectrum Commodore, Amstrad y MSX (Compatible MSX II).
Con Codemasters encontrarás aventuras de todo tipo: podrás recorrer con tu bici los más difíciles circuitos de pruebas (BMX SIMULATOR), jugar al billar con los grandes maestros y derrotarlos (SNOOKER), disfrutar de la velocidad enfrentándote a los ases de la Fórmula I (GRAND PRIX), poder salvar a la Tierra de todo tipo de invasiones (CREATIONS), incluso diseñando tus propios enemigos...
SOLO SERMA Y CODEMASTERS TE LO PODIAN OFRECER.
espiar la vida de las famosas y escapar de las iras de sus maridos (MR. ANGRY), entrar en el mismísimo santuario de Drácula (VAMPIRE), rescatar a tu amada, convirtiéndote en un héroe de novela (SUPER ROBIN HOOD), realizar una carrera contra el reloj para evitar la destrucción del planeta (TE-
SPECTRUM
VAMPIRE

La nave «Amanecer de Markon» está en peligro. Una raza de seres extraterrestres, los martianoids, ha conseguido abordarla e invadir el procesador central de la computadora que gobierna la nave. Tu misión será activar el sistema de protección, pero date prisa, ya casi no queda tiempo...

Spectrum

Martianoids



Ya entrado el tercer milenio, unos años atrás, la nave espacial «Amanecer de Markon» despegó de la tierra para cumplir una misión científica: encontrar formas de vida en el espacio exterior. En la nave no viajaba ningún humano. La única tripulación que partió de nuestro planeta fue un grupo de robots de serie, equipados especialmente para defender el transbordador de un hipotético ataque, así como para reparar cualquier desperfecto que ocasionalmente apareciese en su estructura. El capitán de la nave es una poderosa supercomputadora que, en el momento de partida, contaba con la técnica más avanzada y depurada que se conociera por aquel entonces en la tierra. Su nombre es «El cerebro de Markon». Hoy en día, por supuesto, ya existen máquinas mucho más poderosas y rápidas que ésta, pero esto es otro tema sin importancia.

Tras varios años de vagabundear por el espacio, a través de numerosas galaxias a increíbles distancias de la nuestra, y de visitar un sinfín de planetas e islas desiertas en el universo, se ha producido por fin el tan esperado encuentro. Unos habitantes de las estrellas, como en otros tiempos se les llamaba en nuestro planeta, han aparecido en su camino. El acontecimiento no ha sido tan agradable como se esperaba. El nuevo contacto entre las dos razas no ha supuesto el comienzo de la nueva era para la humanidad, ni siquiera para la ciencia. En pocas palabras, ha sido un auténtico fracaso.

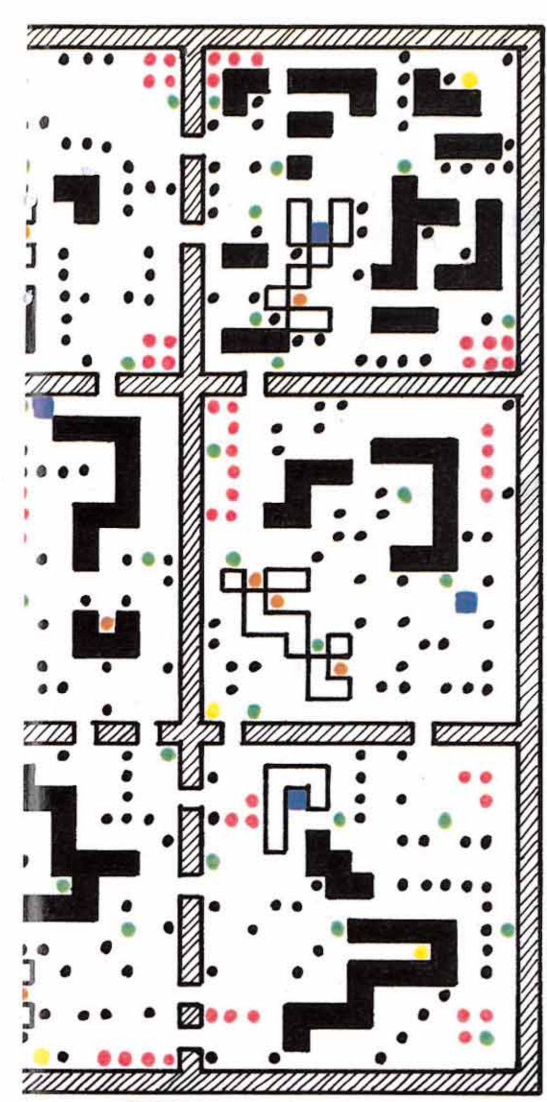
Los alienígenas han resultado ser una extraña especie hostil. En el primer acercamiento que únicamente tenía pretensiones amistosas, no han respondido con la amabilidad que se esperaba de ellos. Han invadido la nave y se han instalado en el procesador central de la gran computadora que la gobierna. En este momento deben ser las dos de la tarde, hora terrestre, y al parecer los intrusos, que a partir de hoy serán bautizados con el nombre de martianoids, tienen nuestras mismas costumbres. En estos momentos se disponen a devorar cualquier cosa de la que puedan extraer energía, su alimento básico.

Al mismo tiempo, están castigando duramente las vías de comunicación y los sistemas de conexión del cerebro central con su fuente de programas. Si en algún momento la red de información quedase totalmente desconectada, «el cerebro de Markon» perdería el control del transbordador, y éste desaparecería vagando a la deriva en la infinidad del universo. La nave no está preparada para un ataque de esta magnitud pero, por suerte, posee un sistema de emergencia. El único problema es que para activarlo es necesario que la red de información se encuentre en perfecto estado, o que al menos, existan las conexiones con las terminales del dispositivo.

Tu misión será hacer llegar los programas a su sitio, y conseguir así que el sistema de defensa quede activado.

La unidad central de proceso

La unidad central de proceso es una gran sala de la nave donde se lleva a cabo toda actividad inteligente. En ella se realizan millones de operaciones al segundo, guiadas por programas destinados a calcular trayectorias y muchas otras cosas más, necesarias para el control de la nave. La sala está dividida en nueve sectores intercomunicados entre sí. Las diferentes zonas están llenas de radiofaros que sirven para guiar a los programas y ayudarlos a llegar a su destino. Éstos deben estar situados en unas posiciones determinadas, de tal manera que sólo funcionarán si se encuentran situados encima de una conexión energética. Hay habitaciones y están todavía sin conectar. Aparte de esto, hay tubos de ventilación que sirven para mantener la temperatura y evi-



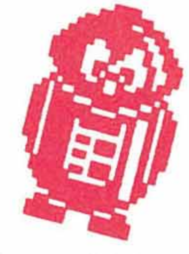
- Emisor de programas
- Radiofaros
- Radiofaros repuesto
- Pilas
- Tubos de ventilación
- Receptores de programas

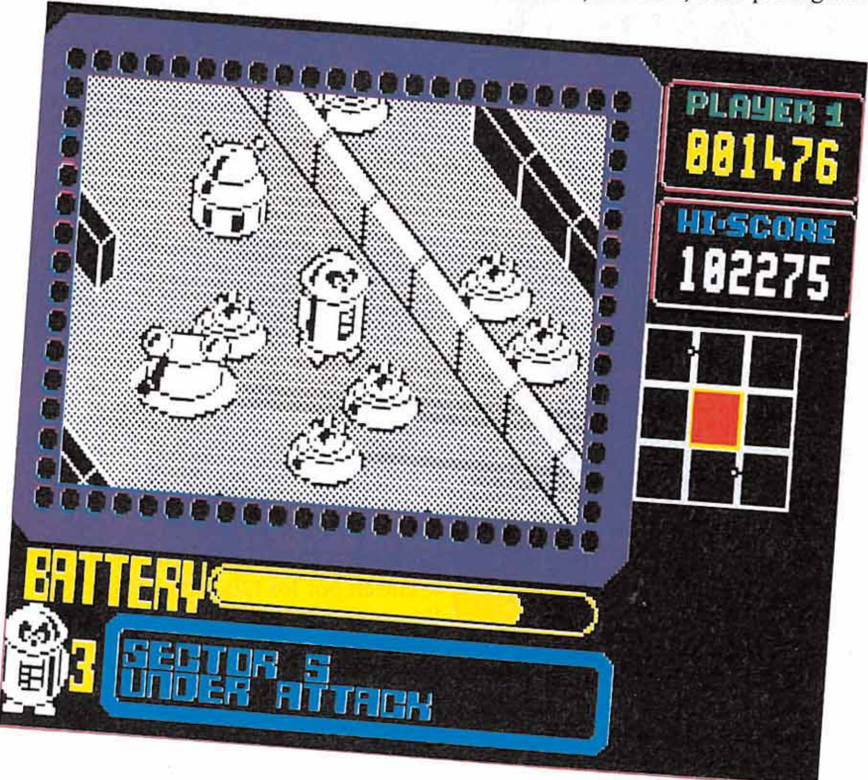
tar que el procesador se recaliente. Si por un descuido algún programa entrase por uno de ellos sería destruido automáticamente. Procura evitarlo. Hay también pilas de recambio para proporcionar repuesto de energía a tu robot. Por último, hay también paredes que no pueden ser destruidas por el enemigo. No obstante, hay un tipo de paredes que sí pueden ser destruidas por ti si en algún momento te hiciese falta. Éstas son las negras. Además de todo esto existe en cada sector una fuente emisora de programas y una fuente receptora. Esta última contiene el dispositivo de emergencia, por tanto las zonas pueden ser activadas individualmente.

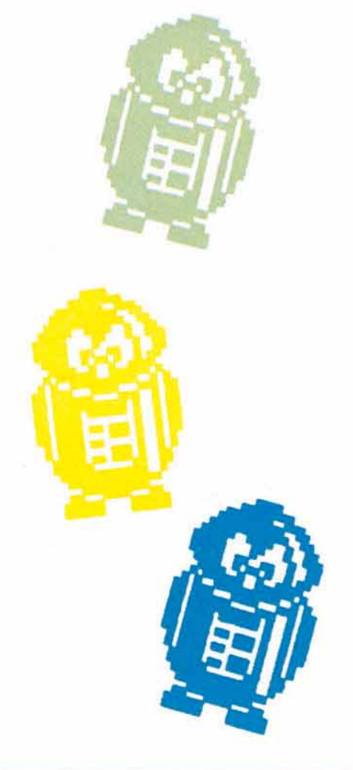
El robot y sus armas



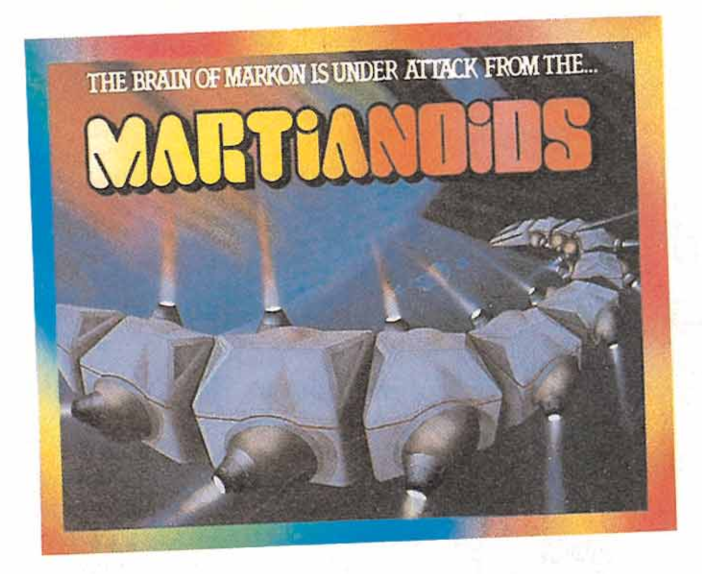
Robbie, el robot, es el protagonista de este juego. Tú debes controlarlo para que la misión sea un éxito. Todo depende de ti. Las funciones de este robot consisten en reparar los desperfectos de la nave. Para esto cuenta con un depósito en el que puede almacenar hasta cuatro radiofaros de repuesto. Un radar que utiliza para localizar programas extraviados. Un transmisor a través del cual recibe los mensajes del ordenador sobre la situación de la nave y por último, dos tipos de armas. La primera de ellas es sencillamente un spray de ácido que te sirve para eliminar molestos alienígenas. Y el segundo es un ar-







ma mucho más potente, pero que consume mucha energía. Principalmente se usa para destruir paredes o radiofaros inútiles que sólo interrumpen el camino de los programas.



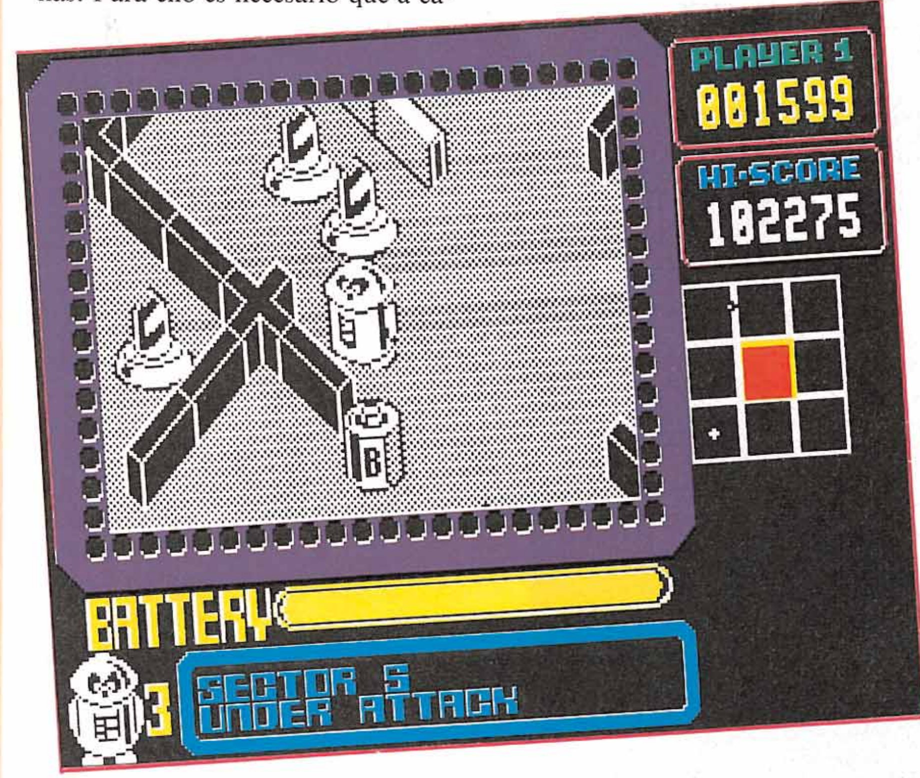


Los martianoids

Los martianoids son los extraterrestres. Son peligrosos y si se acercan a ti absorverán parte de tu energía. Aléjate de ellos o liquídalos con tu arma. Los hay de varios tipos, algunos más peligrosos que otros, y van apareciendo a medida que avanza el juego y vas activando las zonas. Los que aparecen al principio son bastante torpes e inofensivos, tienen poca inteligencia y no detectan tu presencia más que cuando chocan contigo. A partir de que activas la primera zona aparecen los ratones mecánicos, que son más rápidos y capaces de seguir tu rastro. Más tarde aparece ya un tercer tipo de martianoids, que aunque un poco más lento que los anteriores, es también capaz de seguirte la pista y además destruye los radiofaros desconectados que encuentra a su paso.

El juego

Tu objetivo es activar las nueve zonas. Para ello es necesario que a cada una de las respectivas unidades de recepción de cada zona llegue un programa emitido por cualquiera de las fuentes. Al mismo tiempo, debes evitar que las zonas sean destruidas. Una zona queda inhabilitada cuando tras varios ataques sobre la misma hayan sido destruidos todos los radiofaros de esa zona. Para evitar esto, en tu radar se indica la zona que está siendo atacada en cada momento, apareciendo ésta parpadeando en rojo y amarillo. Cada vez que un sector esté siendo atacado deberás ir allí y reponer unos cuantos radiofaros cuando acabe el ataque, para evitar que acaben con ella. Si una zona es destruida quedará roja para siempre en el radar. Además, sobre ella no podrás reponer radiofaros. Por otra parte, si un sector es activado, aparecerá en blanco en el radar. En cuanto un programa llega a su destino en una zona, no debes preocuparte más por ella. Resistirá los ataques por sí sola. Una vez que actives todas las zonas habrás pasado la primera fase y volverás a empezar. Cada vez que acabes una fase recibirás dos robots extra hasta un máximo de nueve.



La forma de guíar a los programas

Desde el momento en que los programas son emitidos, vagan sin rumbo fijo por las zonas, cambiando su dirección cada vez que chocan con un radiofaro, una pared, o cualquier otro objeto que se interponga en su camino. Si chocan con un radiofaro o con una pared, girarán 90 grados. Si chocan contigo o con algún alienígena girarán 180 y volverán por donde venían. Teniendo en cuenta esto, es fácil prepararles el camino para que tuerzan según nos convenga. Para ello puedes, o bien reponer los radiofaros estropeados, o sencillamente utilizar los de repuesto sin activar, puesto que al chocar con éstos también tuercen 90 grados. Por último, debes intentar que los programas no se cuelen por los tubos de ventilación. Y tampoco deben quedar encerrados entre cuatro objetos, pues se destruirán.



CARGADOR DE POKES

El cargador de pokes te será muy útil para resolver el juego. En primer lugar, te da la posibilidad de ponerle vidas infinitas, y en segundo lugar, evita que las zonas sean destruidas tras los sucesivos ataques.
El cargador es el listado que viene a continuación y que tendrás que copiar en tu ordenador y grabar en un cassette mediante la instrucción siguiente: SAVE "MARTIAN" LINE 1.
Para sacar el juego con el cargador de pokes, pon la cinta donde grabes este listado en el cassette y carga este programa. Una vez hecho esto, pon la cinta original y déjalo seguir hasta que se ejecute.



LISTADO SPECTRUM

```
   1 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 24576: LOAD ""CODE : PRINT
USR 24576: PRINT AT 0,0: LOAD ""
CODE : POKE 43456,0: POKE 46793,
0: POKE 41771,201: PRINT USR 245
76
```



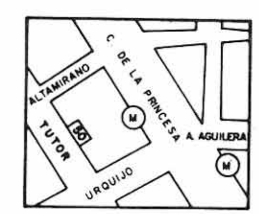
POKES

POKE 43456,0 POKE 46793,0	Vidas infinitas
POKE 41771,201	Evita la destrucción de las zonas.





COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	1.6500
DISCOLOGY	7.000-D
AUF W. MONTY	875
AUF W. MONTY	2.250D
ARKANOID	875
ARKANOID	2.250-D
ACE OF ACES	1.200
ACE OF ACES	2.250-D
ARMY MOVES	875
ARMY MOVES	2.250-D
ACRO JET	1.200
ACRO JET	2.250-D
ALIENS	880
BREAKTHRU	875
BACTRON	995
BACTRON	2.695-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
CRAY 5	875
CRAY 5	2.250D
COBRA	875
COBRA	2.250-D
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400-D
DRAGON'S LAIR	875
DRAGON'S LAIR	2.250-D
DRAGON'S LAIR 2	875
DRAGON'S LAIR 2	2.250-D
EXPRESS RAIDER	875
EXPRESS RAIDER	2.250D
EXPLORER	880
GOLPE P. CHINA	875
GAME OVER	875
GAME OVER	2.250-D
GAUNTLET	875
GAUNTLET	2.250-D
GOONIES	875
GREAT ESCAPE	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.800-D
HEAD OVER HEELS	875
LEADER BOARD	1.200
LEADER BOARD	2.250-D
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.950-D
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
MARTIANOIDS	875
MARTIANOIDS	2.250D
MILLION 3	1.750
MILLION 3	2.750-D
MGT	995
NOSFERATU	875
NEMESIS	2.000
PALITRON	875
RANARAMA	875
RANARAMA	2.250-D
SABOTEUR II	875
SABOTEUR II	2.250-D
SPIRITS	875
SPIRITS	2.250-D
SAILING	880
SIGMA 7	875
TARZAN	875
TARZAN	2.250-D
TWO ON TWO	880
TENNIS 3D	995
TRIVIAL PURSUIT	3.400
WAR LOCK	875
WINTER GAMES	875
ZOMBI	2.800-D
500 CC GRAND PRIX	995
10 FRAME	1.200

PCW 8256-8512

AFTER SHOCK	4.500
BATMAN	3.200
BRUNO BOXING	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
FAIRLIGHT	3.400
HEAD CVER HEELS	3.500
LEADER BOARD	3.500
S. BELLE/AIR CONTROL	3.500
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.800
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	7.000
LAPIZ OPTICO	15.000

SPECTRUM

PHOENIX II-E	6.500
ARKANOID	875
ACROJET	1.200
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ACE OF ACES	1.200
ANTIRIAD	1.200
AUF W. MONTY	875
ARQUIMIDES XXI	875
ALIENS	880
BREAKTHRU	875
BAZOOKABILL	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
COSA NOSTRA	1.400
DRAGON'S LAIR II	875
DRAGON'S LAIR	875
DUSTIN	875
DEEP STRIKE	875
EXPRESS RIDER	855
ENDURC RACER	880
EXPLORER	880
FIST II	875
GOLPE P. CHINA	880
GHOSTS'N GOBLINS	875
GAUNTLET	875
GOONIES	875
GREAT ESCAPE	875
HEAD OVER HEELS	875
HOWARD THE DUCK	880
INSPECTOR GADGET	875
IMPOSSABALL	875
JAIL BREAK	2.000
KRAKOUT	875
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LEADER BOARD	1.200
MARTIANOIDS	875
MISTERIO DEL NILO	1.400
MARADONA (FUTBOL)	950
MILLION 3	1.750
MERMAID MADNESS	880
NEMESIS	2.000
NOSFERATU	875
NIGHTMARE RALLY	875
FAIRLIGHT II	875
ORBIX	875
PAPER BOY	1.200
PRODIGY	880
RANARAMA	875
SURVIVOR	875
SABOTEUR II	875
SPIRITS	875
STAR RIDER II	880
SAILING	880
SKY RUNNER	875
SHCOKWAY RIDER	875
SIGMA 7	875
SHORT CIRCUIT	875
SHADOW SKIMMER	875
SILENT SERVICE	1.200
SUPER CYCLE	1.450
SHAOLINS ROAD	875
SUPER SOCCER	875
SCCOBY DOO	1.200
THRCNE OF FIRE	875
TARZAN	875
TWO ON TWO	880
TOP GUN	875
TERRA CRESTA	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THANATOS	875
T T RACER	1.200
UCHI MATA	875
URIDIUM	875
WINTER GAMES	875
WORLD SERIES BASKET	875
XEVIOUS	875
1942	1.200

JOYSTICKS

QUICK SHOT I	1.100
QUICK SHOT II	1.500
QUICK SHOT II TURBO	3.200
PRO 5000	3.400
MOONRAKER (AMSTRAD)	3.400
DISKETTE 3''	700

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

MSX

COLT 36	875
ARKANOID	875
AUF W. MONTY	875
AVENGER	875
BATMAN	875
BINARY LAND	875
CAMELOT WARRIORS	875
CYBERUN	875
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400-D
DYNAMITE DAN	875
DESOLATOR	875
DAMBUSTERS	1.200
DONKY KONG	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FUTURE KNIGHT	875
FLIGHT PATH 737	1.200
GAUNTLET	875
HEAD OVER HEELS	875
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
LAS 3 LUCES DE G	875
MARTIANOIDS	875
PHANTHOMAS II	875
PENTAGRAM	875
SURVIVOR	875
SPIRITS	875
SNOWMAN	875
SPITFIRE 40	875
SORCERY	1.400
SUPER SELLERS	2.400
TRAILBLAZER	875
VACUMANIA	875
WHO DARES WINS II	1.400
BANANAS	4.000-K
GREEN BERET	4.500-K
GOONIES	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
MONKY ACADEMY	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
PAIRS	4.000-K
YIE AR KUNG FU	4.500-K

K = CARTUCHO
D = DISCO

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

.... TEL.: ....

TÍTULOS: AMSTRAD ☐ SPECTRUM ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

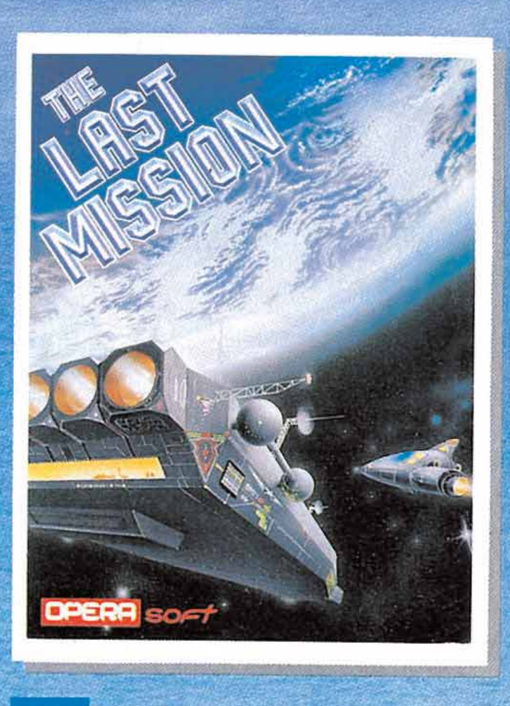
☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

TE ATREVES... CON ESTOS TRES?

Hasta ahora habías vencido fácilmente, pero ha llegado la hora de enfrentarte con algo realmente fuerte, donde tendrás que utilizar todo tu poder. Acepta el reto... ¡ATREVETE!







Capos, mafiosos y familias controlan la ciudad. Estás solo contra todos ellos. Vencerlos no es cosa fácil, es...

Cosa Nostra.

La jungla, fieras salvajes, cataratas, templos malditos, caníbales. Con ingenio y astucia encontrarás en el corazón de Africa al perdido

Livingstone, supongo.

Tiempos futuros, peligros desconocidos. Retorno a la tierra, una misión casi imposible. Esta puede ser tu

Ultima Misión.

VERSIONES PARA: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Livingstone también COMMODORE



Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4.º Dcha
28013 Madrid – Tel.: 241 92 70/241 96 82

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09



SABOTEUR II

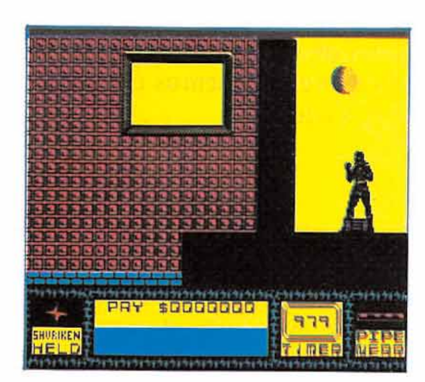
Si la primera misión te pareció difícil y al límite de tus posibilidades, olvídate de ésta. Pero si, por el contrario, te supo a poco y tienes ganas de encontrar mayores dificultades para demostrar tu habilidad, no lo dudes, éste es tu juego.

JAVIER NIETO

El misterioso grupo, compuesto por personas de gran importancia e influencia, se reunía de nuevo para ultimar los detalles de su plan de sabotaje. La primera parte del plan consistía en introducir en la base enemiga una serie de cajas que contenían armas y unas piezas de papel de registro distribuidas en ellas. Esto ya se había llevado a cabo con un relativo éxito, ya que, aunque se consiguió introducirlas, no se logró colocarlas en su sitio exacto, porque los hombres encargados de la tarea fueron descubiertos y eliminados antes de llegar a su punto de destino.

El siguiente paso consistía en localizar al Ninja, que desde un primer momento fue el hombre elegido para realizar el trabajo. Todos pensaban que era el único que tenía alguna posibilidad de éxito en una misión tan difícil, contando, además, con que al no haberse podido completar por entero la primera parte de la misión, las posibilidades disminuían considerablemente. Se habían tenido noticias de que el Ninja se encontraba en Río de Janeiro. En la reunión se decidió que dos miembros del grupo se trasladasen allí y consiguieran sus servicios a cualquier precio, de lo contrario el sabotaje estaba condenado al fracaso antes de empezar.

Una vez en Río, y después de dos días de gastar mucho dinero en investigaciones y sobornos, para conseguir ponerse en contacto con él, fue el propio Ninja el que les localizó a ellos. Los citó en un lugar secreto para saber por qué tenían tanto interés en verle. Éstos le expusie-



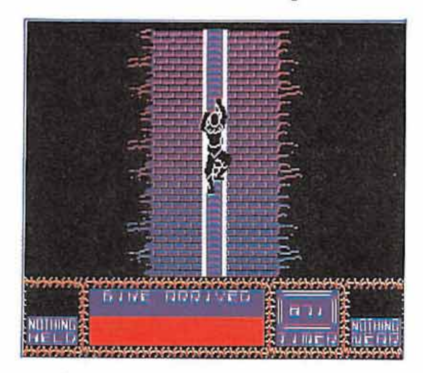
ron su plan y le ofrecieron como recompensa una cantidad astronómica. Su desesperación fue mayúscula cuando se negó rotundamente a hacerlo. Les contó que después de su última misión por tierras africanas, en la que se libró de forma milagrosa en el último segundo de servir de postre a una tribu de caníbales, había recapacitado sobre la vida que llevaba hasta entonces y decidió que ya era hora de retirarse y disfrutar lo ganado hasta entonces con sus trabajos. No obstante les dio una pequeña esperanza; en el plazo de dos días les mandaría a su mejor alumno para que se encargara del trabajo.

Transcurridos los dos días, el grupo se encontraba reunido de nuevo esperando impacientemente que dieran las diez, hora en que se esperaba la llegada del alumno. Daban las diez en el reloj cuando por fin apareció. Se quedaron de piedra, no eran capaces de articular palabra; el ceñido traje negro, que resaltaba más las curvas de su escultural cuerpo, no dejaba lugar a dudas, se trataba de una mujer. Todos pensaban lo mismo, si al Ninja no le ofrecían demasiadas posibilidades, qué podía hacer ella. Pero nadie dijo nada, no era momento de dudar, el tiempo apremiaba, tendrían que confiar.

Por fin la operación se puso en marcha, ellos ya habían cumplido con su parte, sólo les quedaba esperar.

EL JUEGO

Comienza con la llegada de nuestra heroína por el aire, gracias a un ala delta, evitando de esta manera todos los ruidos para aprovechar el factor sorpresa. Desde el ala delta se puede dejar caer en distintos puntos de



la base y una vez que tome contacto con el suelo comenzará su misión, variando según el nivel en que se encuentre. Aun así, todas las misiones acaban igual, debe escapar por los túneles unas veces andando y otras utilizando una motocicleta.

Para conseguir esto, sólo tendrá que dar vueltas por un inmenso edificio en el que resulta facilísimo perderse, pasar por unos túneles en los que es todavía más fácil despistarse que en la parte de arriba, nadar, hacer equilibrios por finos cables, y muchas más originalidades. Todo esto sin olvidar a los guardias que custodian el edificio, sus mortíferos perros y algún que otro inconveniente más, como la limitación de tiempo y las vallas eléctricas. Para conseguir todo esto cuenta con su gran agilidad, una increíble maestría en las artes marciales y las cajas con armas que habían introducido en el edificio.

EL MARCADOR

Está dividido en cinco partes que de izquierda a derecha son:

— Un cuadrado que nos indica el objeto que llevamos y que nos sirve de ayuda.

— Una parte central dividida en dos. En la superior hay un marcador que nos indica los puntos que llevamos, en otras ocasiones aparecen en él mensajes de ayuda, como por ejemplo, informándonos de que el tiempo es corto, o que nos acercamos a la motocicleta. Cada vez que consigamos una pieza de papel de registro ésta aparecerá reflejada debajo del marcador de puntuación. La parte inferior de este marcador central nos indica la energía que tenemos, la cual disminuirá cuando nos ataquen, y podrá ser recuperada quedándonos parados en alguna habitación.

— Un marcador de tiempo, que es el que tenemos para realizar la misión.

— Un cuadrado que nos indica si tenemos algún objeto cerca que nos pueda servir de ayuda.

LAS CAJAS

Son fundamentales en este juego. Contienen diversos objetos para atacar a los enemigos, como dagas, llaves, tubos y shuriken. También contie-



Amstrad

```
10 REM Cargador cinta SABOTEUR 2 by A.C.
I.
20 REM
30 MEMORY &3FFF:INPUT"Energia infinita (
S/N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE
0,0
40 INPUT"Tiempo infinito (S/N) : ",a$:IF
 UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
50 LOAD"SABOTEUR 2",&4300:POKE &437E,&E:
POKE &437F,&A3:FOR I=&A300 TO &A323:READ
 A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &A300
60 DATA 21,0,43,11,0,3,1,0,1,ED,B0,C3,0,
3,3A,0,0,B7,20,3,32,E,96,3A,1,0,B7,C2,0,
4,32,FA,33,C3,0,4
```

```
Pokes SABOTEUR 2 by A.C.I.
---------------------------
Energia  : POKE &960E,0
Tiempo   : POKE &33FA,0
   Codigos de misiones
---------------------------
SATORI : nivel 9
DIM MAK : nivel 8
MI LU KATA : nivel 7
GENIN : nivel 6
SAIMENJITSU : nivel 5
KUJI KITI : nivel 4
KIME : nivel 3
JONIN : nivel 2
```

nen interrogaciones que pueden ser útiles para atacar a los guardias o piezas de papel de registro necesarias para completar las misiones. Cuando en una misión nos pidan un número determinado de piezas de papel de registro éstas irán apareciendo en el marcador según las consigamos, siendo la última de color verde, lo que indica que ya tenemos el número necesario.

LOS NIVELES

Son nueve. Las dificultades, como es lógico, irán aumentando según se suba de nivel.

Cada nivel tiene una clave de acceso. Para el primero es necesario pulsar enter y cumplir correctamente los objetivos de este nivel para que al final de la misión nos aparezca en la pantalla la clave de acceso para pasar al nivel siguiente.

Se puede conseguir escapar del edificio sin completar la misión, pero en este caso no nos aparecerá la clave necesaria.

Claves y misiones:

1. «**ENTER**». Matar enemigos y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 999.

2. «**JONIN**». Matar enemigos y escapar del edificio por los túneles. Tiempo 900.

3. «**KIME**». Matar enemigos, conseguir 2 piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 800.

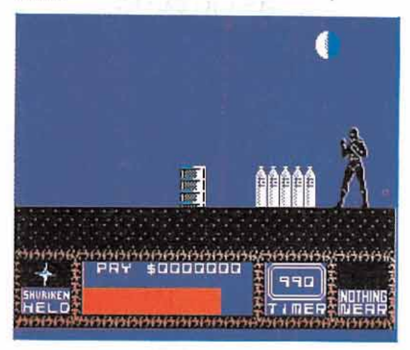
4. «**KUJI KIRI**». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir cinco piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 750.

5. «**SAIMENJITSU**». Matar enemigos,

deselectrificar la valla de salida, conseguir siete piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 700.

6. «**GENIN**». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir nueve piezas de papel de registro situándolas en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 650.

7. «**MI-LU-KATA**». Matar enemigos, conseguir 11 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles. Tiempo 600.



8. «**DIM MAK**». Matar enemigos, conseguir 14 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 550.

9. «**SATORI**». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir 14 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destrozando la valla con la motocicleta. Tiempo 999.

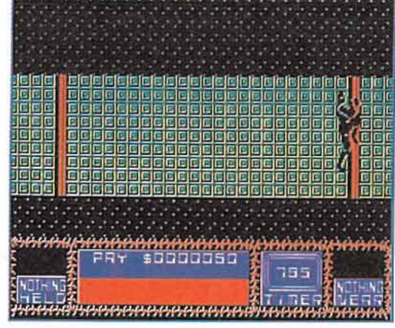
LOS MOVIMIENTOS

Tenemos cinco teclas de control: izquierda, derecha, arriba, abajo y disparo. La finalidad de las dos primeras es evidente. La tecla de arriba sirve si hay alguna escalera para subir por ella y si no la hay para lanzar una patada. Si se la pulsa cuando nuestro personaje se dirige hacia la izquierda o la derecha éste dará un salto, en la dirección que vaya dando vueltas por el aire.

La tecla de abajo sirve para bajar escaleras, si las hay, de lo contrario al pulsarla nuestro personaje se agachará. Si cuando estamos agachados pulsamos la tecla de disparo lanzaremos una patada y un puñetazo a la vez desde esa misma posición.

La tecla de disparo, aparte de las anteriores, tiene varias funciones más. Si se pulsa cuando está cerca un enemigo lanza un puñetazo, si estamos un poco más alejados y tenemos algún arma sirve para lanzarla. Pulsándola, cuando nos dirigimos hacia la izquierda o la derecha, lanzamos una patada a la vez que saltamos.

También sirve para coger armas, en caso de que no tengamos, o cambiarlas por la que llevamos. Para realizar esta última operación sólo se necesita pulsar la tecla de disparo cuando



aparezca algún arma o interrogación en el marcador de la derecha. Si la interrogación fuera una pieza de papel de registro, al pulsar la tecla de disparo ésta aparecerá reflejada debajo de los puntos que llevamos, de no serlo aparecerá la interrogación en el marcador de ayudas.

Para poner en marcha la motocicleta tenemos que colocarnos a la altura del sillín y en la misma dirección que ella, pulsar la tecla de disparo.

Spectrum

```
10 CLEAR 25100-1: PAPER 0: BOR
DER 0: CLS : LOAD ""SCREEN$ : PO
KE 23739,111: LOAD ""CODE : POKE
 61340,201: POKE 37122,0: RANDOM
IZE USR 25100
```

```
Pokes SABOTEUR 2

Energia: Poke 61340,201

Tiempo : Poke 37122,0
```

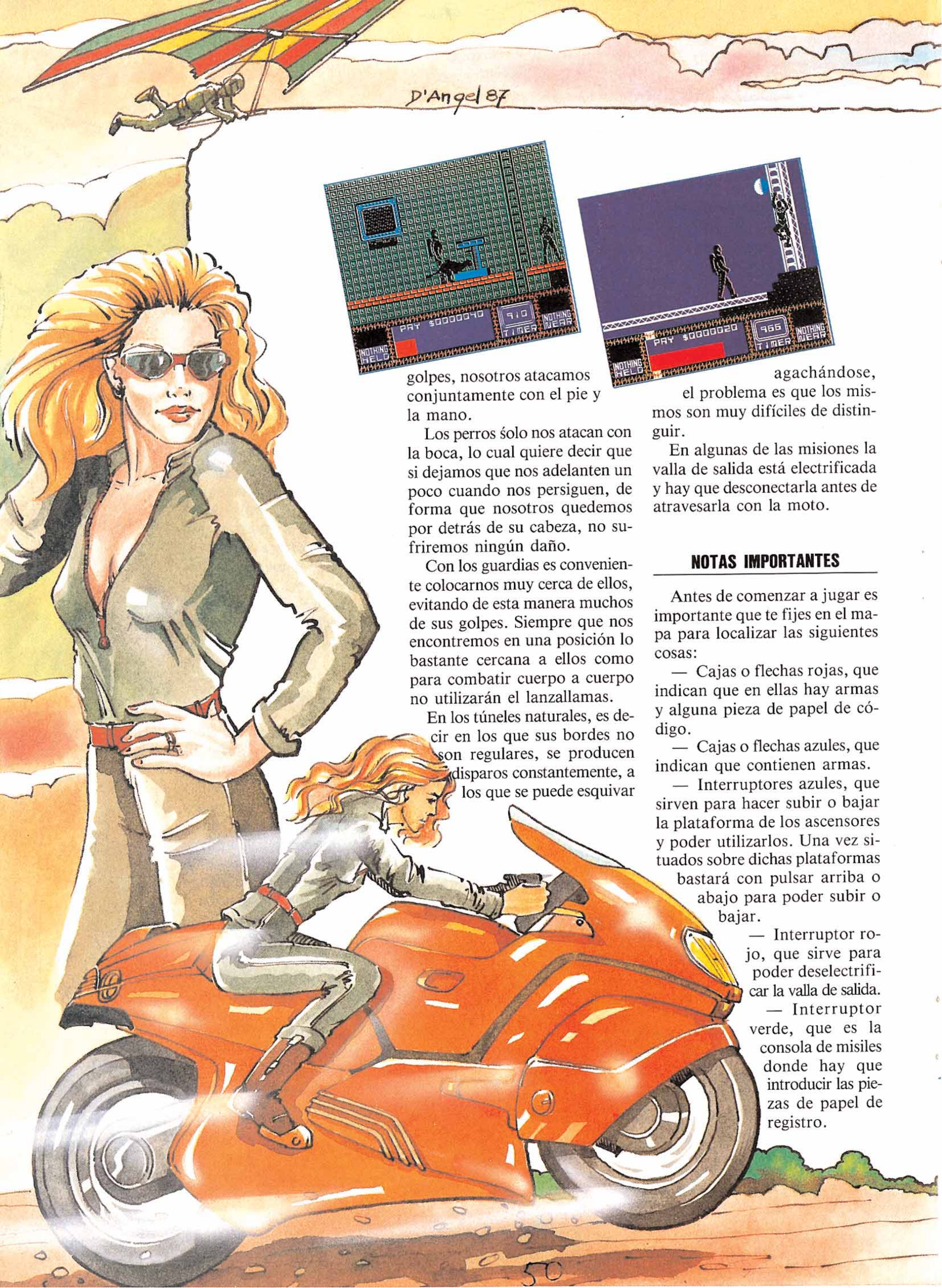
LOS PELIGROS

Durante toda la misión tendremos que luchar contra los guardias que lanzan patadas, puñetazos y disparos contra nosotros. Cada vez que nos alcancen nos irán descontando energía hasta que consigan eliminarnos. Tenemos que estar muy atentos para evitar sus disparos con el lanzallamas, ya que si nos atacan con él perderemos la energía más rápidamente.

También hay enormes perros adiestrados para matar, sólo podemos eliminarlos golpeándolos desde la posición de agachado.

Esta posición es también la más adecuada para combatir a los guardias, ya que a la vez que esquivamos alguno de sus





golpes, nosotros atacamos conjuntamente con el pie y la mano.

Los perros sólo nos atacan con la boca, lo cual quiere decir que si dejamos que nos adelanten un poco cuando nos persiguen, de forma que nosotros quedemos por detrás de su cabeza, no sufriremos ningún daño.

Con los guardias es conveniente colocarnos muy cerca de ellos, evitando de esta manera muchos de sus golpes. Siempre que nos encontremos en una posición lo bastante cercana a ellos como para combatir cuerpo a cuerpo no utilizarán el lanzallamas.

En los túneles naturales, es decir en los que sus bordes no son regulares, se producen disparos constantemente, a los que se puede esquivar agachándose, el problema es que los mismos son muy difíciles de distinguir.

En algunas de las misiones la valla de salida está electrificada y hay que desconectarla antes de atravesarla con la moto.

NOTAS IMPORTANTES

Antes de comenzar a jugar es importante que te fijes en el mapa para localizar las siguientes cosas:

— Cajas o flechas rojas, que indican que en ellas hay armas y alguna pieza de papel de código.

— Cajas o flechas azules, que indican que contienen armas.

— Interruptores azules, que sirven para hacer subir o bajar la plataforma de los ascensores y poder utilizarlos. Una vez situados sobre dichas plataformas bastará con pulsar arriba o abajo para poder subir o bajar.

— Interruptor rojo, que sirve para poder deselectrificar la valla de salida.

— Interruptor verde, que es la consola de misiles donde hay que introducir las piezas de papel de registro.

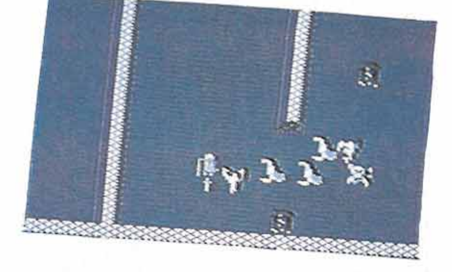
«Gauntlet» es el más claro ejemplo de cómo pasar muchas horas ante el ordenador sin conocer eso que algunos definen como aburrimiento crónico.

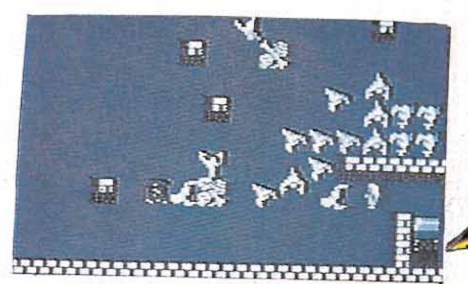
El objetivo de este juego, adaptación del mismo título en las máquinas recreativas, es practicar el sano «vicio» de acumular puntos. Para ello nada mejor que recorrer con paciencia y habilidad las más de 150 fases que componen el programa recogiendo tesoros, llaves y pócimas. Mientras que los dos primeros te servirán para aumentar tu puntuación y darte acceso a nuevos niveles; con las pócimas tus defensas se incrementarán considerablemente. Sólo un pequeño detalle puede enturbiar este panorama tan alentador: algunas pócimas, envenenadas para más señas, producirán el efecto contrario, pero no se puede pedir todo.

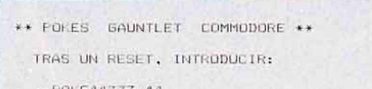
Si disfrutaste como loco con programas en la más pura línea Commando, no tienes más remedio que enfrentarte a los variados enemigos que te presenta «Gauntlet». Soldados, demonios, fantasmas, brujos y lanzadores serán en esencia los incondicionales que te pondrán las cosas más difíciles. Sólo la muerte, léase personajillo pequeñajo coloreado por las llamas del infierno, te pondrá a prueba en una pelea en inferioridad de condiciones.

La posibilidad que brinda «Gauntlet» de seleccionar entre cuatro protagonistas dotados con cualidades bien diferenciadas, permite demostrar, una vez más, que nada como la coordinación entre dos buenos compañeros, o lo que traducido quiere decir que si pretendéis conocer muchas más fases, eligiendo la opción de dos jugadores las características equilibradas de dos personajes harán de vosotros unos exploradores por los restos.

Con este cargador y un poco de habilidad por vuestra parte, «Gauntlet» no tendrá misterios para los usuarios de Commodore que no teman correr el riesgo de adquirir extraños tics producidos por un alocado disparo.







```
** POKES  GAUNTLET  COMMODORE **

 TRAS UN RESET, INTRODUCIR:

 - POKE44373,44
   POKE44381,44
   POKE50357,44
   POKE50367,44
   POKE50814,44
   POKE50824,44
   POKE47657,0
   POKE48513,0
   POKE41020,0   PARA VITALIDAD INAGOTABLE

 - POKE276,169                       - POKE282,169
   POKE277,1                           POKE283,1
   POKE278,157                         POKE284,157
   POKE279,66                          POKE285,68
   POKE280,183                         POKE286,183
   POKE281,96                          POKE287,96
   POKE47456,44                        POKE47593,44
   POKE47587,32                        POKE47526,32
   POKE47588,20                        POKE47527,26
   POKE47589,1                         POKE47528,1
                                       POKE47563,32
 PARA LLAVES ILIMITADAS                POKE47564,26
                                       POKE47565,1

                                     PARA POCIMAS ILIMITADAS

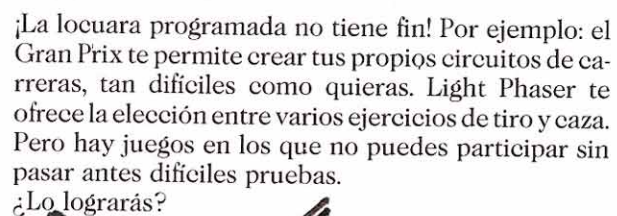
 - POKE40960,68:SYS 32787  PARA EMPEZAR EL JUEGO
```

```
10 REM *** CARGADOR  GAUNTLET
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=276TO392:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>15356THENPRINT"EROR EN LOS DATAS...":STOP
40 INPUT"VITALIDAD INAGOTABLE (S/N)";V$:IFV$<>"N"THEN50
45 POKE319,44:POKE322,44:POKE325,44:POKE328,44:POKE331,44:POKE334,44:POKE337,44
46 POKE340,44:POKE343,44
50 INPUT"LLAVES ILIMITADAS (S/N)";L$:IFL$<>"N"THEN60
55 POKE346,44:POKE354,44:POKE365,44:POKE378,44
60 INPUT"POCIMAS ILIMITADAS (S/N)";P$:IFP$<>"N"THEN70
65 POKE349,44:POKE357,44:POKE360,44:POKE370,44:POKE373,44:POKE381,44:POKE384,44
70 PRINT"COLOCA GAUNLET EN EL DATASSETTE Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
72 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 169,1,157,66,183,96,169,1,157,68,183,96,32,165,244,169,104,141
110 DATA 66,6,169,105,141,67,6,96,169,59,141,177,52,169,1,141,178,52
120 DATA 76,0,40,169,44,160,0,141,85,173,141,93,173,141,181,196,141,191
130 DATA 196,141,126,198,141,136,198,140,41,186,140,129,189,140,60,160,141,96
140 DATA 185,141,233,185,169,32,141,227,185,141,166,185,141,203,185,169,20,141
150 DATA 228,185,169,26,141,167,185,141,204,185,169,1,141,229,185,141,168,185
160 DATA 141,205,185,76,0,128,70,86,67

READY.
```

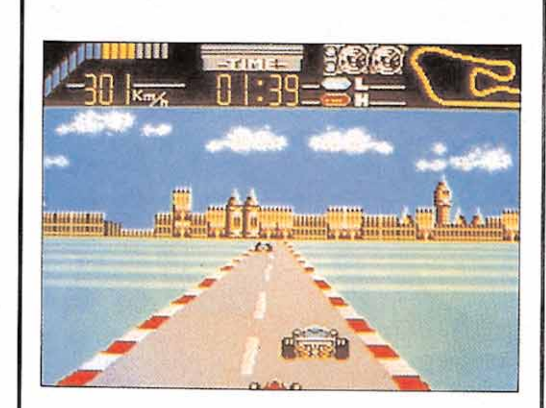



¡LOS JUEGOS SE HAN ESCAPADO DEL ORDENADOR!
LIGHT PHASER
SEGA
3050



¡La locuara programada no tiene fin! Por ejemplo: el Gran Prix te permite crear tus propios circuitos de carreras, tan difíciles como quieras. Light Phaser te ofrece la elección entre varios ejercicios de tiro y caza. Pero hay juegos en los que no puedes participar sin pasar antes difíciles pruebas.
¿Lo lograrás?

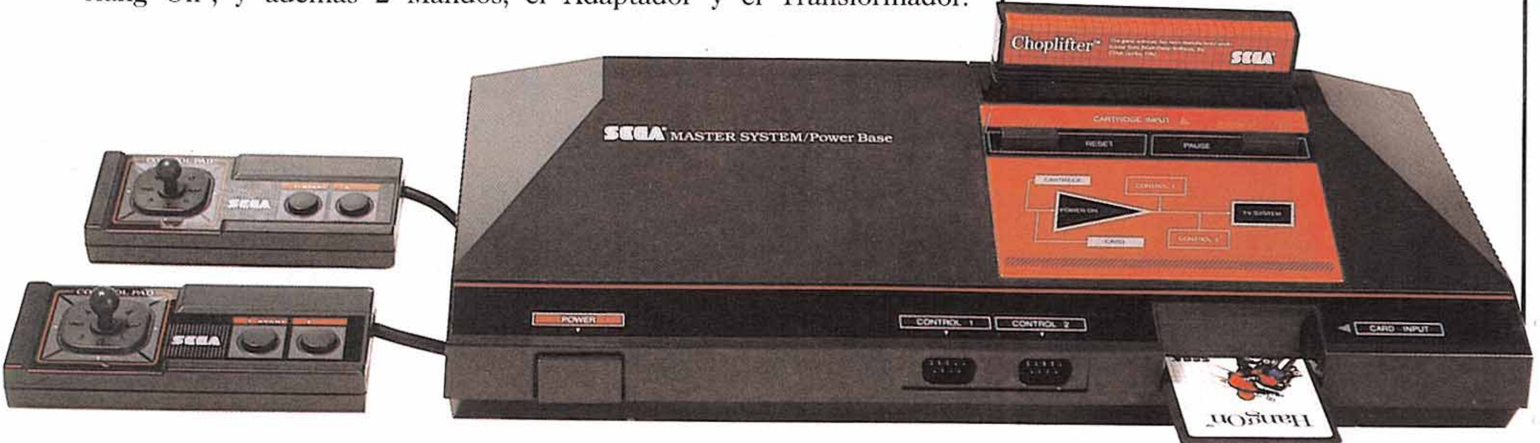




Los juegos son tan poderosos que no caben en el ordenador.
Hay dos tipos de software:

- Cartuchos de 1.048 K (1 Mega)
- Tarjetas de 256 K.

Y la consola Master System tiene estas características:
ROM: 128 K
RAM: 128 K
Colores: 64
Resolución gráfica: 256 columnas por 192 líneas.
Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial.
Audio: 3 generadores de sonido. con 4 octavas. 1 white noise.
Caracteres: 8×8 Pixeles, máximo 448.
Sprites: 8×8 Pixeles, máximo 256.
Salida de Imagen: RF o RGB.
Los precios son asombrosamente económicos: La consola Master System, por 29.000 Ptas. Las tarjetas de 256 K, por 2.990 Ptas. Los cartuchos de 1 Mega, por 4.790 Pts. Y la pistola Light Phaser, con un cartucho gratis de 1 Mega con tres juegos de varias etapas, por 12.650 Pts. Además, al adquirir tu consola Master System obtendrás de regalo la Tarjeta del famoso juego "Hang On", y además 2 Mandos, el Adaptador y el Transformador.



Master System, de



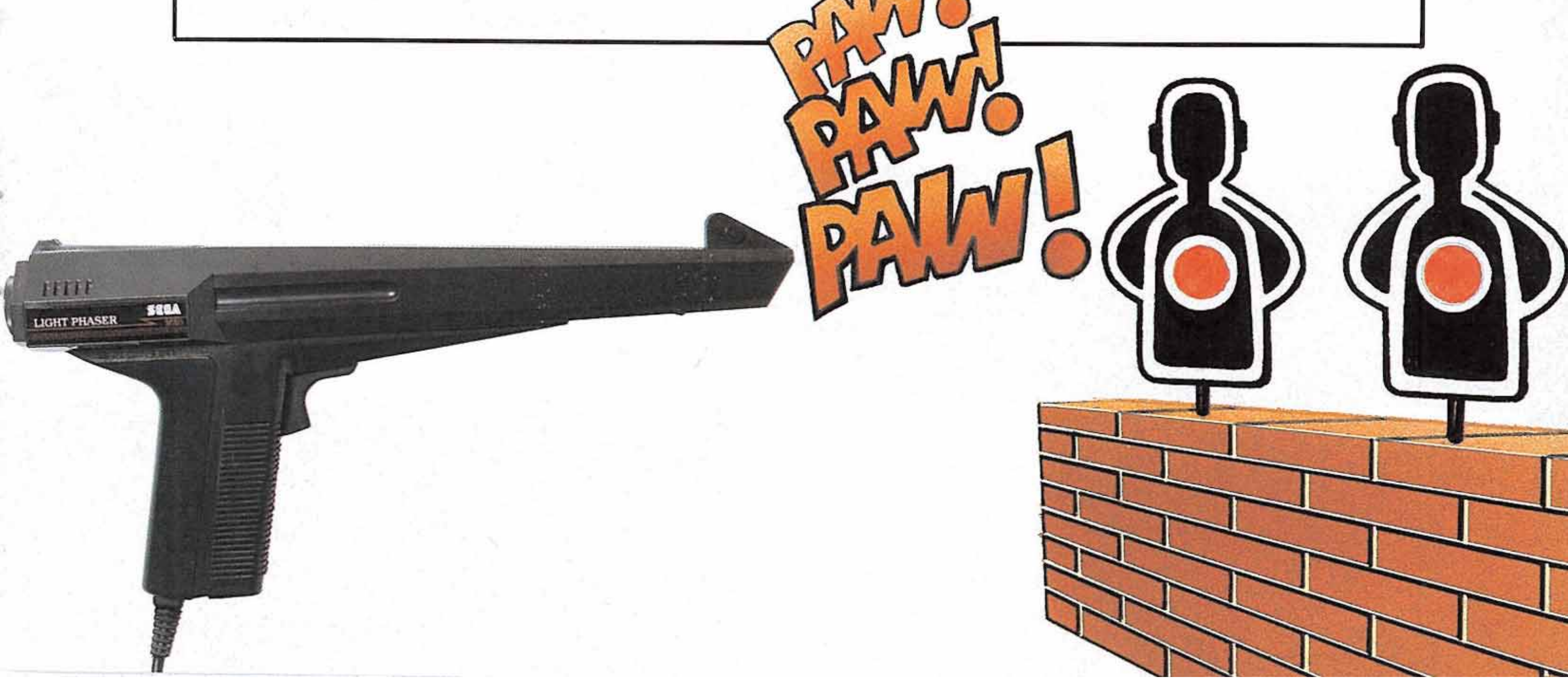
® VIDEOJUEGO INTERACTIVO

Distribuido por PROEIN, S. A.
Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID

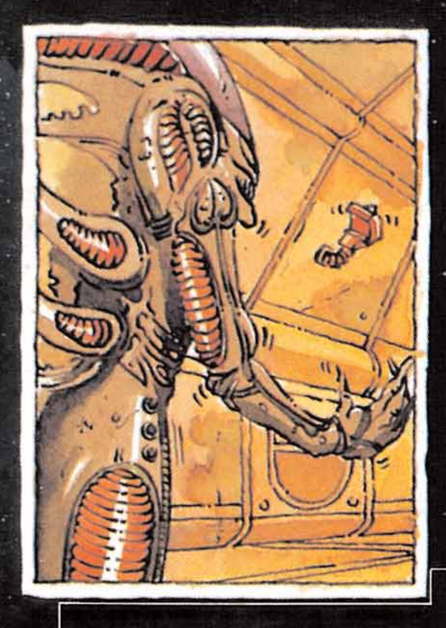
¡LOS JUEGOS SE HAN ESCAPADO DEL ORDENADOR!

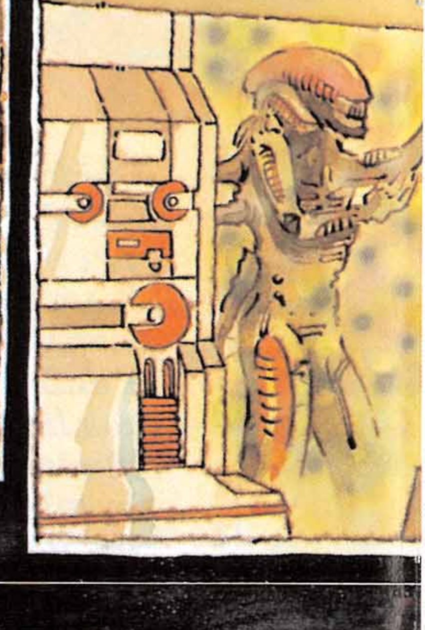
— *¡Cuidado! ¡Van a entrar en tu casa!*
— ¡Comprendo lo que ha pasado! ¡El ordenador era poco para ellos!
— *¡Los videojuegos Sega crecen monstruosamente!*
— ¡Alarma! ¡Sus potentes memorias de hasta DOS MEGABITS se enfrentan a nuestros imperfectos cerebros humanos!
— *¡Los he identificado! ¡Son iguales a los juegos Sega de los Salones Recreativos!*
— ¡Su misma perfección de dibujo y colores! ¡Sus impresionantes sonidos! ¡Su interminable fantasía!
— *¡Si adquiero la consola "Sega Master System" mi televisor será invadido!*
— ¡Estarás amenazado por las nuevas generaciones de juegos electrónicos! ¡Dispara!
— *¡Usaré la pistola Sega!*
— ¡Dispara!
— *¡La pantalla responde con precisión a mis descargas!*
— ¡Venciste!
— *¡Horror aparecen en el televisor nuevos seres fantásticos! ¡No puedo parar de jugar!*

— ¡Dispara! ¡Dispara! ¡Dispara!



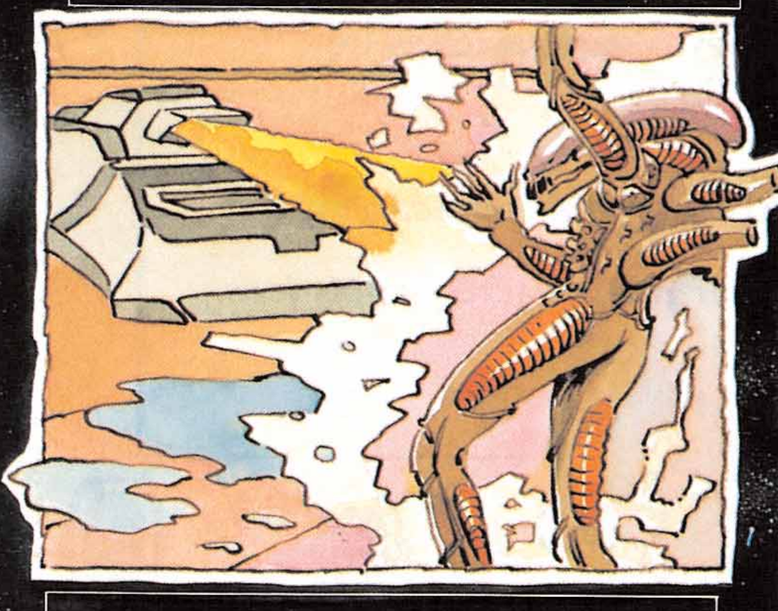
SURV

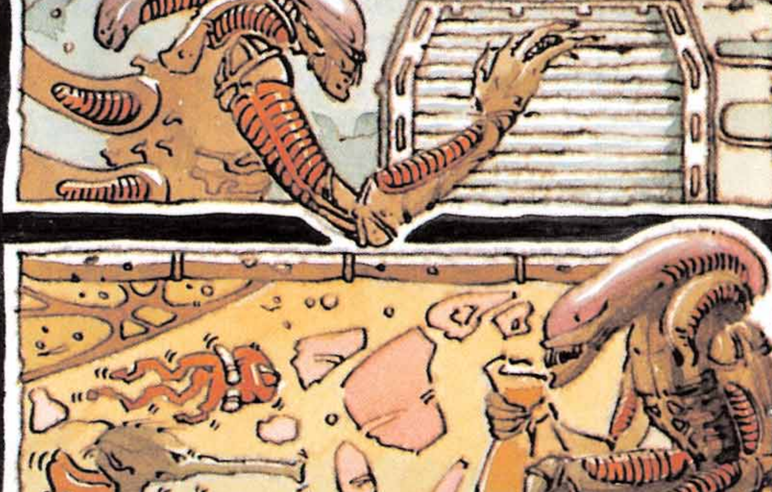




LA NAVE
El alienígena llega a la nave botánica dispuesto a luchar con todas sus fuerzas por perpetuar una raza destinada a desaparecer. Los peligros que le acechan son innumerables.

ASCEN
Sin apenas darse cuenta, se introduce dentro
lateral de la habitación, y comienza a ascende
cuál será su próximo destino.





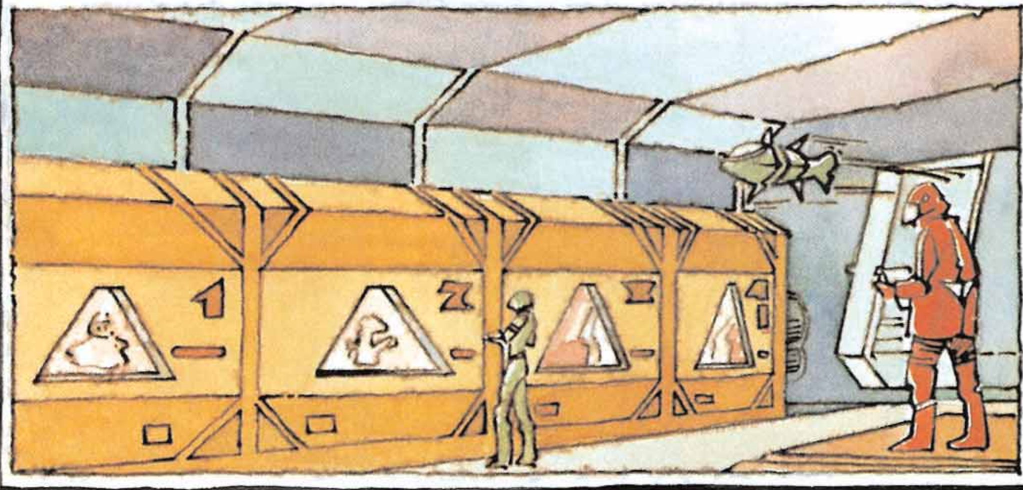
INVERNADERO CON TANQUE
De pronto un tremendo fogonazo le deslumbra; un enorme tanque con láser aparece ante sus incrédulos y cansados ojos. Un salto le hace esquivar el segundo disparo. Un impacto más podría ser fatal.



DECAPITADOR VOLANTE
Un nuevo peligro hace que su misión sea más difícil; un artefacto volador armado con poderosas cuchillas intenta cortarle el paso. No le queda más remedio que agacharse o la decapitación será segura.

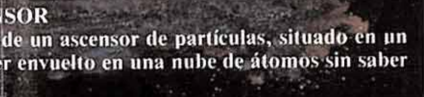
IVOR





INVERNADERO
Por fin descubre un inmenso invernadero donde los ingenieros de la nave almacenan millares de formas de vida de todo el universo. El contacto con ellos le está debilitando por momentos. Por suerte, el ácido paralizante que fluye de su boca es su arma más poderosa.

ISOR
de un ascensor de partículas, situado en un
r envuelto en una nube de átomos sin saber



PERSIGUIENDO A UN INGENIERO
El agotamiento es enorme. De repente, un ingeniero de la nave es descubierto por el alienígena. Se lanza a la persecución para devorárselo y poder recuperar fuerzas.

NAVE CON REJILLA DE VENTILACIÓN
Huir es la solución, sus fuerzas se están debilitando por momentos. Una rejilla de ventilación de color blanco le da la idea y no duda ni un instante en agacharse para intentar atravesarla.

CONDUCTO DE VENTILACIÓN
Por fin ha encontrado un medio de desplazarse rápidamente por la nave. Su carga, consistente en 10 vainas reproductoras, es demasiado pesada. Los conductos de ventilación son demasiado estrechos y le obligan a arrastrarse. Pero hay otros seres que también han encontrado ahí su medio y no le queda más remedio que evitarlos adheriéndose al techo.

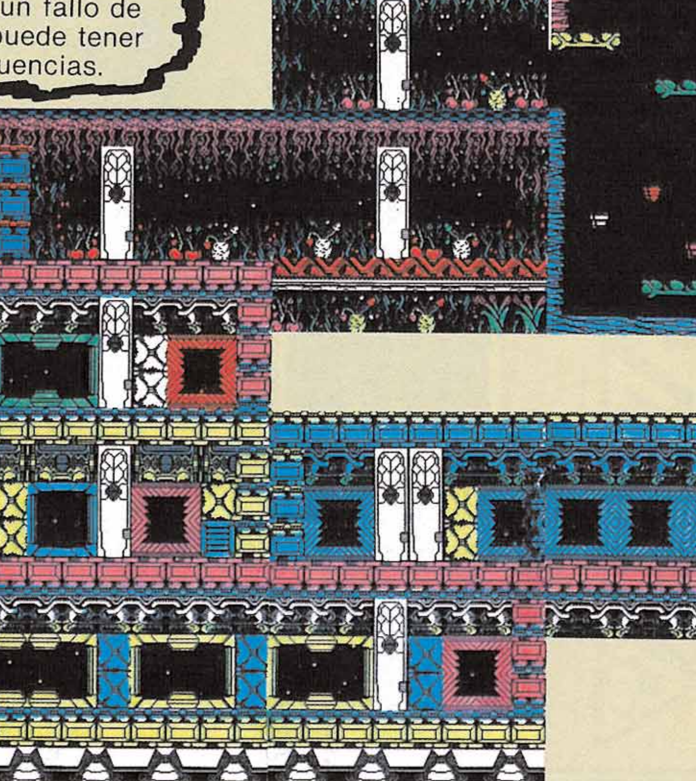






LA INCUBADORA
Por fin la suerte le ilumina. Una pequeña incubadora parpadea al fondo de la oscura habitación. A pesar de los numerosos enemigos, se lanza hacia ella para depositar una de las preciadas vainas que le harán sobrevivir. Ahora sólo resta encontrar las otras nueve incubadoras y tener fuerzas para llegar a ellas. El destino de su raza está en sus manos.

SURVIVOR

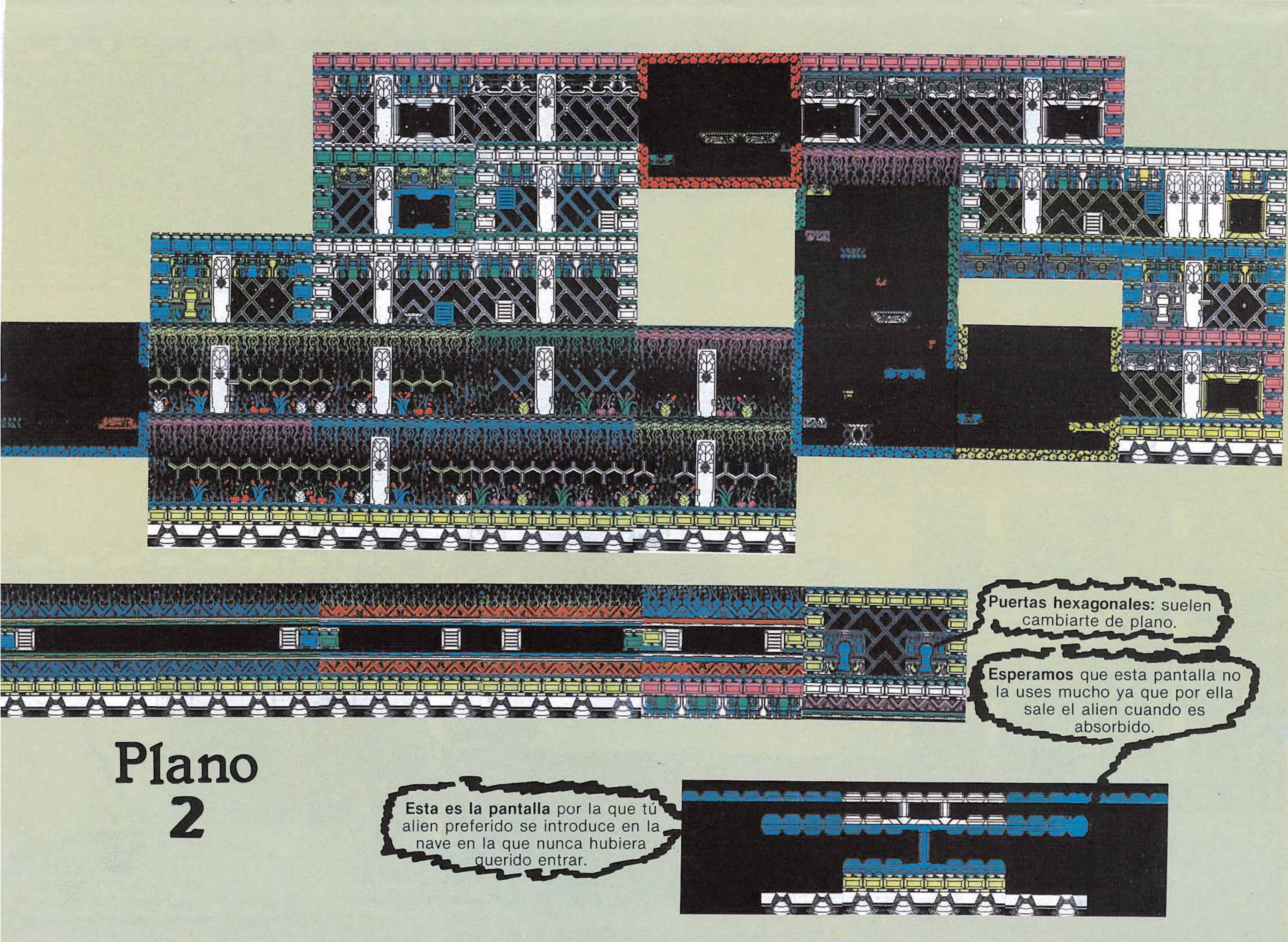


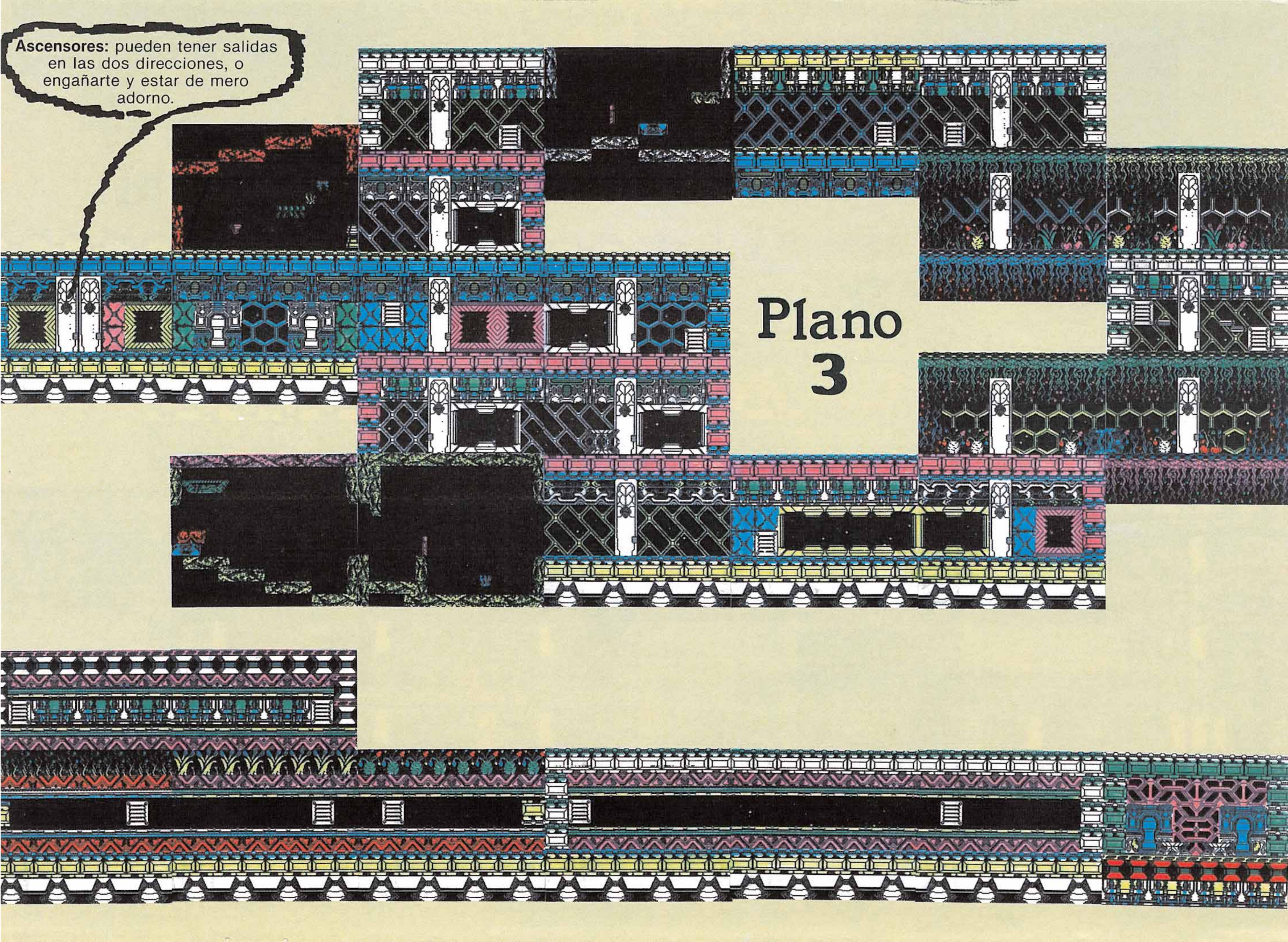
Cuidado al entrar en este tipo de pantallas porque un fallo de cálculo al saltar puede tener fatales consecuencias.

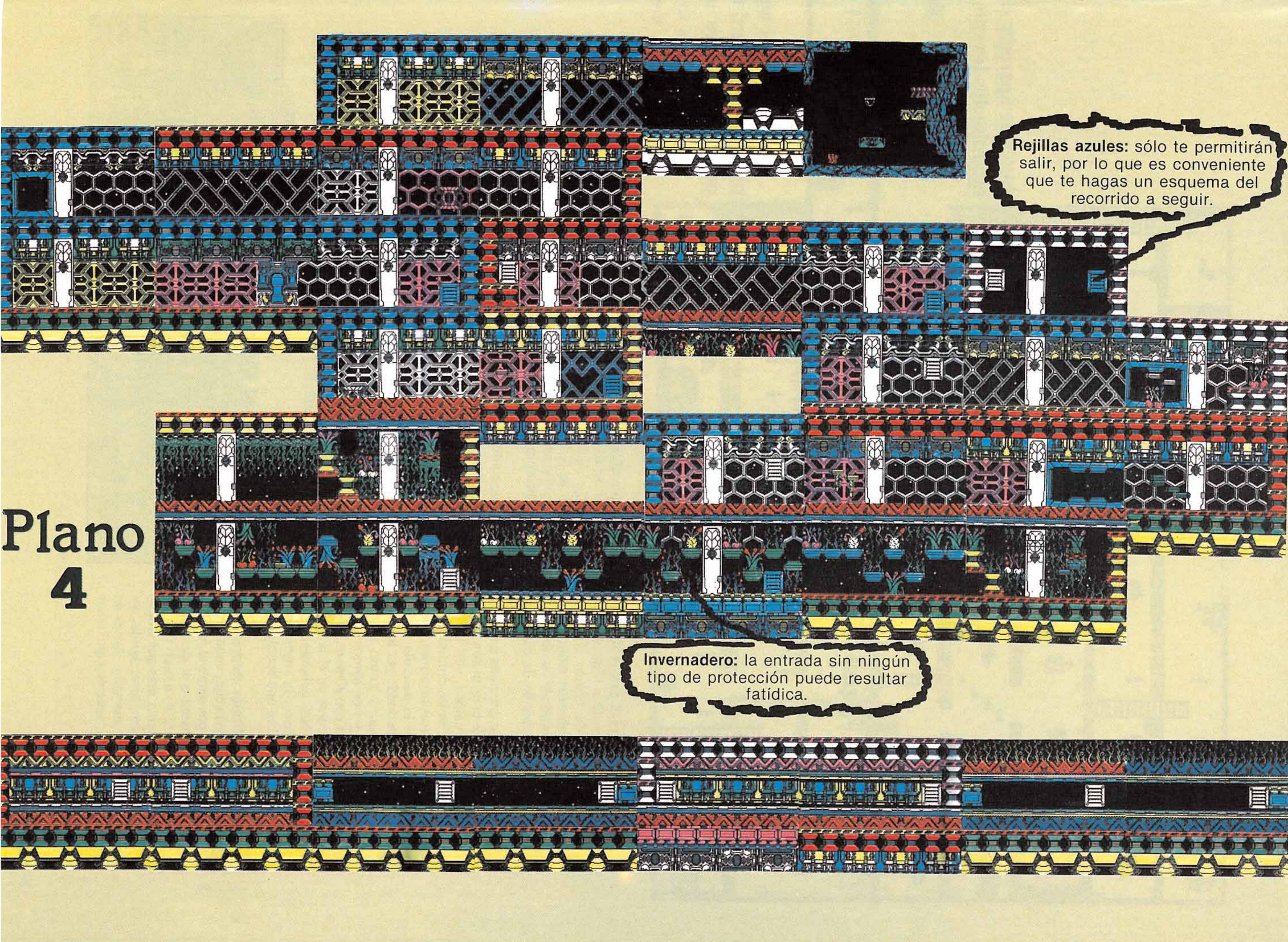


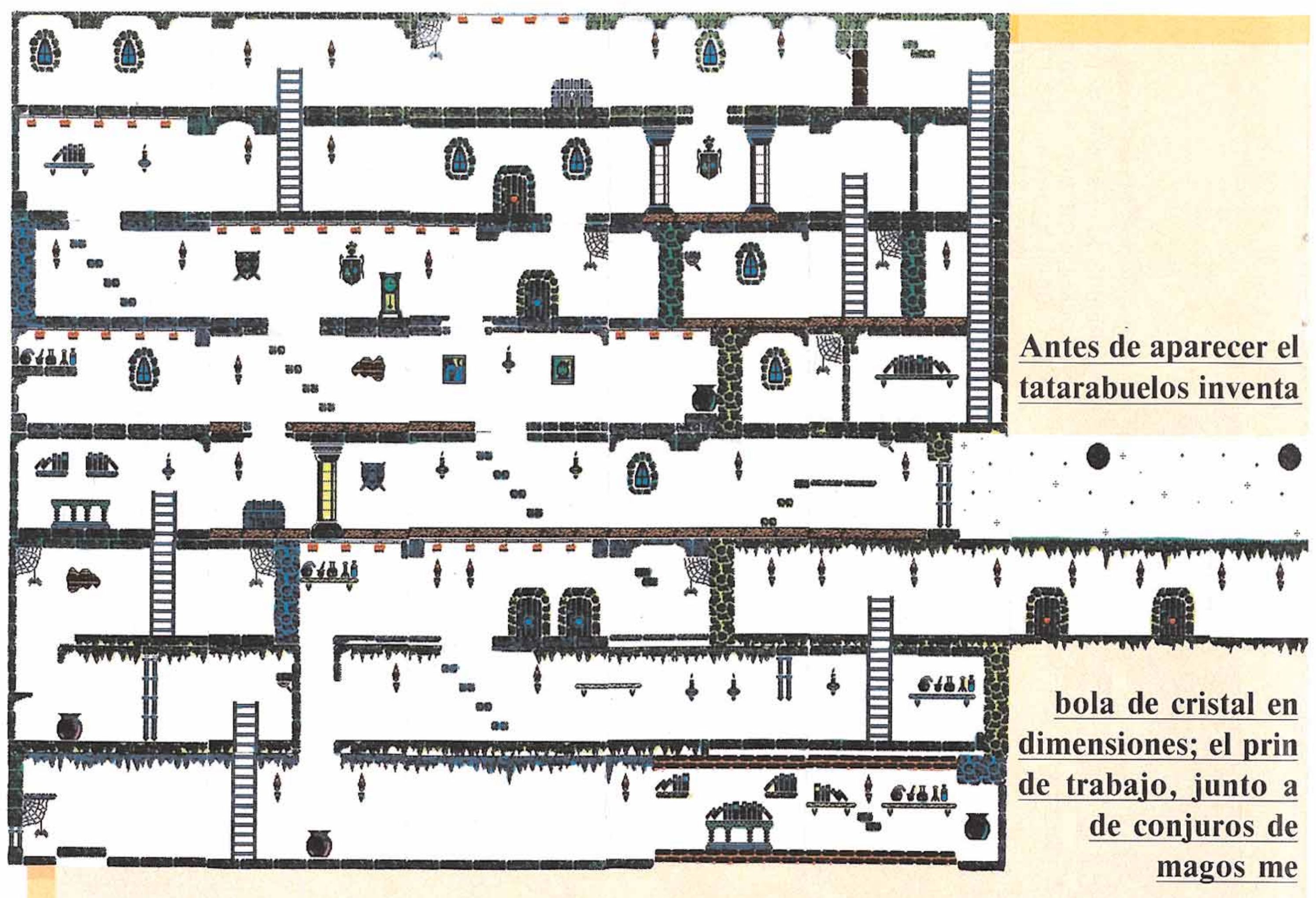
Rejillas blancas: permiten el viaje en las dos direcciones.

Plano 1


Plano 2
Puertas hexagonales: suelen cambiarte de plano.
Esperamos que esta pantalla no la uses mucho ya que por ella sale el alien cuando es absorbido.
Esta es la pantalla por la que tú alien preferido se introduce en la nave en la que nunca hubiera querido entrar.


Ascensores: pueden tener salidas en las dos direcciones, o engañarte y estar de mero adorno.
Plano 3


Plano 4
Rejillas azules: sólo te permitirán salir, por lo que es conveniente que te hagas un esquema del recorrido a seguir.
Invernadero: la entrada sin ningún tipo de protección puede resultar fatídica.



Antes de aparecer el tatarabuelos inventa

bola de cristal en dimensiones; el prin de trabajo, junto a de conjuros de magos me

Para obtener el carnet de mago y dejar de ser un simple aprendiz de brujo, Ramiro Merlinez debe realizar su examen de prácticas, adentrándose en dos castillos solitarios repletos de trampas y fantasmas.

Lo primero que debemos hacer es pasar la prueba de la intuición, y encontrar la bola mágica, con la que podremos buscar en los dominios del castillo las otras tres misiones. En la mitad inferior de la pantalla se encuentra la estancia donde por azar ha aparecido la bola, y como somos unos tramposos y nos hemos agenciado una chuleta con el mapa de los castillos, buscaremos en él la situación de la bola. Nos guiaremos por la telaraña, el muro y la antorcha, y en otros casos habrá que buscar otras referencias.

Una vez localizada emprenderemos el camino hacia ella, encontrándonos con enemigos como el jorobado cojo, el fantasma o el gato, que nos quitarán energía cuando nos toquen. Debemos tener más que cuidado y esquivar siempre al águila, ya que nos quitará una vida. Antes de comenzar a jugar tenemos que tener en cuenta que algunas habitaciones no tienen un acceso directo, por lo que debemos buscar unas palancas que cuelgan del techo y que siempre abren alguno de los muros cercanos a ella, y no siempre en la misma pantalla.

Hemos superado la primera parte del examen, con la bola en nuestro poder. Procedemos a buscar los objetos necesarios para completar las pruebas, utilizando las teclas del 1 al 5. Buscaremos dónde se encuentra el libro, y con ayuda de nuestra chuleta particular, cuando éste se encuentre en nuestro poder, realizaremos la misma operación para llegar a la armadura embrujada, librándola de su embrujo, sólo con tocarla.

Debemos tener cuidado con las palancas, ya que en el castillo existen varias trampas que nos impedirán acabar. En una pantalla aparecerán dos palancas, una abre un agujero en el suelo, que hace que nos precipitemos contra el fuego, y otra al activarla hace que el techo se nos caiga encima. Del mismo modo, encontraremos en otra parte del castillo un grupo de tres palancas, la primera de la izquierda abre un hueco en el suelo, aunque no supondrá un terrible problema si caemos en su interior, pero con la del medio sí deberemos tener cuidado si no queremos que se nos caiga el cielo encima. La palan-

Amstrad Disco

```
10 OPENOUT"a":MEMORY 4679
20 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a:
INK i,a:NEXT
30 FOR i=42500 TO 42517:READ a:POKE i,a:
NEXT
40 LOAD"!tpload":CALL 42500
50 DATA 0,2,9,10,3,3,16,13,15,1,18,20,6,
13,24,26
60 DATA &3e,201,&32,93,18,205,72,18,&af,
&32,&3d,&8a,&32,&e2,&8b,195,142,123
```

MSX

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2,2
20 BLOAD"cas:",R
30 BLOAD"cas:
40 BLOAD"cas:",R
50 BLOAD "cas:",R
60 BLOAD "cas:
70 FOR I=44450! TO 44459!:READ A:POKE
I,A:NEXT:POKE &HAD14,187:POKE &HAD15.6
4
80 DEFUSR=44244!:A=USR(0)
90 DATA &HAF,&H32,46,201,&H32,134,202.
&HC3,&H83,&HBB
```

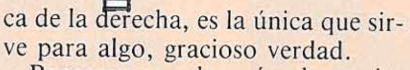


SPIRITS

Spectrum

televisor, nuestros
ron el mito de la

palcolor y tres
cipal instrumento
la varita y el libro
los famosos
dievales.



ca de la derecha, es la única que sirve para algo, gracioso verdad.

Buscaremos, después, la varita mágica que utilizaremos para deshacer el hechizo de la princesa, convertida en una mini princesa, fea, bajita y rechoncha como un pitufo. Con sólo nuestra presencia en su habitación, se convertirá en una princesa alta y guapa. Tanto la princesa como la armadura y el águila, para no ponernos las cosas fáciles se encuentran en constante movimiento por el castillo. Por ello es importante mantener el objetivo en pantalla.

Lo fácil ya está hecho, sólo queda eliminar la terrible pesadilla del águila gigante, que elimina a todo aquel que se adentra en los castillos, y colocándonos a su misma altura, dispararemos el último de nuestros conjuros, después del cual saludaremos al examinador en busca de nuestro merecido carnet de primera.

Spectrum

LISTADO 1

```
  10 REM CARGADOR VIDAS INFINITA
S 'SPIRITS'
  20 LOAD ""CODE 23296,82
  30 CLS : PRINT "  INTRODUCE LA
 CINTA ORIGINAL"
  40 RANDOMIZE USR 23296
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD465BDD21CB5C11DF10	1171
2	3EFF37CD5605CD1C5DCD	1199
3	465BDD21CB5C11190C3E	826
4	FF37CD56053EC932175E	1036
5	210040110140360001FF	489
6	1AEDB0F3315FEACDC45D	1554
7	AF32FDC8322ACAC382BB	1484
8	DD210000111100AF37C3	713
9	56050000000000000000	91

DUMP: 40000
N.º BYTES: 82

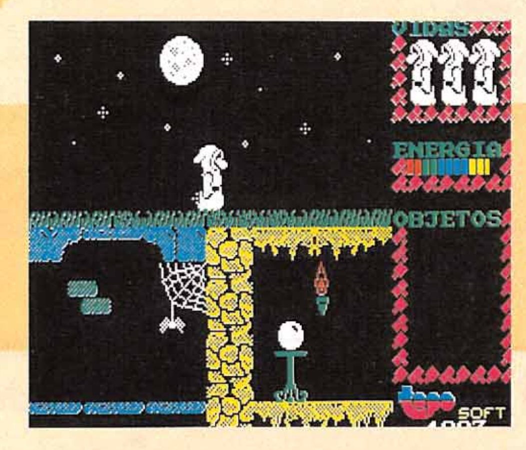
Amstrad Cinta

```
10 MEMORY 5000
20 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2
,9:INK 3,10:INK 4,3:INK 5,3:INK 6,16:INK
 7,13:INK 8,15:INK 9,1:INK 10,18:INK 11,
20:INK 12,6:INK 13,13:INK 14,24:INK 15,2
6
30 LOAD"scr",&C000
40 LOAD"willie
50 POKE &8A3D,0:POKE &8BE2,0
60 CALL 31630
```

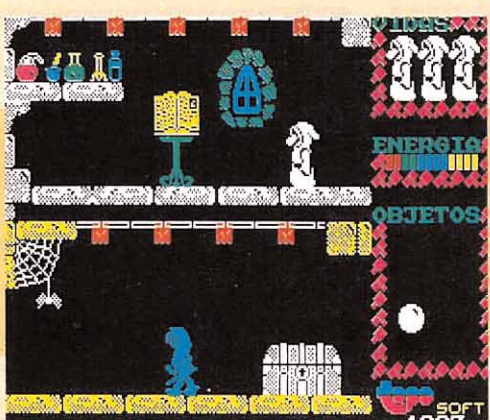





PATAS
ARRIBA


VIDAS
ENERGIA
OBJETOS
SOFT


VIDAS
ENERGIA
OBJETOS
SOFT


VIDAS
ENERGIA
OBJETOS
SOFT
1987


VIDAS
ENERGIA
OBJETOS
SOFT
1987


VIDAS
ENERGIA
OBJETOS
SOFT

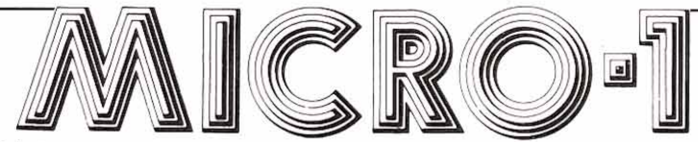

ENERGIA
OBJETOS


VIDAS
ENERGIA
OBJETOS
SOFT
1987


VIDAS
ENERGIA
OBJETOS
SOFT
1987



¡JACK ATACA DE NUEVO!
BOMB JACK II
On sale Feb. 9th Europe
Feb. 23rd, U.K.
1.200 Ptas.
(VERSION CASSETTE)
DISPONIBLE EN
Spectrum
Commodore
Amstrad
Amstrad Disk
elite
ZAFI CHIP
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid
Tel 459 30 04 Tel Barna 209 33 65 Telex 22690 ZAFIR E
POCO RUIDO, MUCHAS NUECES



C/. Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid (Metro O'Donnell o Goya)
Tel. (91) 275 96 16 - 274 75 02

SOFTWARE:
POR CADA DOS PROGRAMAS, GRATIS A ELEGIR

- CASCOS STEREO
- RELOJ DIGITAL + BOLÍGRAFO LACADO
- RELOJ DIGITAL ROBOT O AVIÓN

	PTAS.		PTAS.
FIST II	875	XEVIUS	875
DEEP STRIKE	875	10th FRAME	1.200
SUPER SOCCER	875	LEADERBOARD	1.200
TERRA CREST	875	EXPRESS RAIDER	875
DOUBLE TAKE	875	ACE OF ACES	1.200
SHORT CIRCUIT	875	IMPOSSABALL	875
ARKANOID	875	SIGMA 7	875
UCHI-MATA	875	BAZZOKA BILL	875
INSPECTOR GADGET	875	DRAGON'S LAIR II	875
SHAO LIN'S ROAD	1.750	SHADOW SKIMMER	875
SOFTAWARE AMSTRAD DISCO	2.250	(Incluido regalo calculadora)	

SPECTRUM PLUS +
CASCOS MÚSICA STEREO
19.800 PTS (incl. IVA).

OFERTAS YOUSTICKS

	PTAS.
QUICK SHOT I	995
QUICK SHOT II	1.195
QUICK SHOT II TURBO	2.695
QUICK SHOT IX	1.995
KONIX (microswitch)	2.595
INTERFACE SPECTRUM	1.195

IMPRESORAS 20% DTO. SOBRE P.V.P.

CABLES E INTERFACES
20% DTO. SOBRE P.V.P.



CADENA MUSICAL 27.900 PTS.
VIDEO VHS AKAI 79.900 PTS.
RADIOCASSETTE STEREO 6.895 PTS.

RATÓN PARA AMSTRAD Y COMMODORE CON SOFTWARE 4.900 PTS.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN GASTOS DE ENVÍO (si es inferior a 1.200 ptas. se cargarán 150 ptas). LLAMA POR TELÉFONO. ADELANTAS TRES DÍAS TU PEDIDO TELF. (91) 274 75 02 / (91) 275 96 16 (Durante las 24 horas)

	PTAS.
DISKETTE 3"	695
DISKETTE 5 1/4" DC/DD	190
LÁPIZ ÓPTICO SPECTRUM	2.890
LÁPIZ ÓPTICO AMSTRAD	2.890
CINTA C-15 ESPECTRUM	69
MICRODRIVE	495
ARCHIVADOR DISCO 3"	2.600
RALENTIZADOR DE JUEGOS	995

SERVICIO TÉCNICO REPARACIÓN TARIFA FIJA: 3.600 PTAS.
(incluido provincias sin gastos envío)

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR
3.495 PTS. Y 3.995 PTS.

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR 3.495 PTAS. Y 3.995 PTAS.
COMPATIBLE PC-IBM 640 K
2 BOCAS 360 K
MONITOR FÓSFORO VERDE
149.900 PTAS. (inclido IVA)

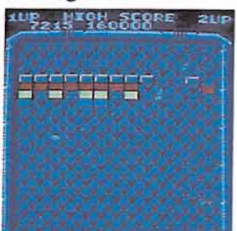
COMMODORE 128	54.900
COMMODORE 128 + TECL. MUSICAL	57.900

¡¡PRECIOS EXCEPCIONALES PARA TU AMSTRAD!!

Tiendas y Distribuidores, pidan lista de precios al mayor. C/. Galatea, 25 28042 - MADRID telef. (91) 274 75 03

Amstrad Commodore

El mes pasado publicamos un cargador de vidas infinitas para Spectrum con el fin de facilitar el juego a los sufridos usuarios de este ordenador, ahora les llega el turno también a los no menos sufridos usuarios de Amstrad y Commodore, que, por supuesto, tienen el mismo derecho a disfrutar de las propiedades revitalizantes de nuestros pokes mágicos.



AYUDAS

[B] Si lo cogemos nos permitirá acceder a la pantalla siguiente a través de una compuerta; actúa de llave sin necesidad de acabar con la totalidad de los ladrillos de esa fase. (COLOR MORADO).

[C] Inmoviliza el rayo (pelota) durante algunos segundos permitiéndonos de este modo dirigir la trayectoria del mismo hacia la posición deseada. (COLOR VERDE).

[D] Descompone el rayo (pelota) en tres, cada una de las cuales recorre a su libre albedrío la pantalla. Permite acabar con bastantes ladrillos simultáneamente, pero también plantea ciertos problemas al tener que controlar muchos más rebotes. (COLOR AZUL CLARO).

[E] La nave (pala) adquiere el doble de su tamaño habitual y es mucho más fácil atrapar los rebotes para dirigir, acto seguido, la trayectoria del rayo. (COLOR AZUL OSCURO).

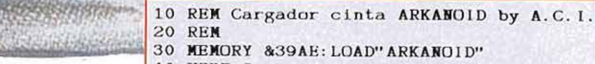
[L] Dota a nuestra nave de dos mortíferas armas con los que podemos destruir todos los ladrillos sin necesidad de utilizar el rayo, aunque eso sí procurando siempre que éste no rebase nuestra línea defensiva. (COLOR ROJO).

[P] Nos da una vida extra. (COLOR GRIS).

[S] Disminuye la velocidad con la que se mueve el rayo y esto nos permite controlarlo mucho mejor. (COLOR NARANJA).

Amstrad

```
Pokes ARKANOID A.C.I.
---------------------
Vidas : POKE &2F3,0
Fase inicial :
POKE &276,0
POKE &277,0
POKE &B7D9,fase-1
```



```
10 REM Cargador cinta ARKANOID by A.C.I.
20 REM
30 MEMORY &39AE:LOAD"ARKANOID"
40 MODE 2
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT "Pantalla a comenzar (1/31) : ",a:IF a=1 THEN 70 ELSE POKE 1,0:POKE 2,a-1
70 CALL &3A6A:LOAD"!",&4000:FOR i=&A000 TO &A070:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &A000
80 DATA F3,21,53,A0,11,0,90,1,0,1,ED,B0,21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,40,1,0,2,3E,A0,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1,0,2,ED,B0,DD,21,0,BF,11,4F,0,CD,67,BB,3E,C3,32,14,BF,21,0,90,22,15,BF,C3,0,BF,ED,4F,ED,5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,C9,3A,0,0,B7,20
90 DATA 3,32,F3,2,3A,1,0,B7,20,C,32,76,2,32,77,2,3A,2,0,32,D9,B7,C3,E5,45
```



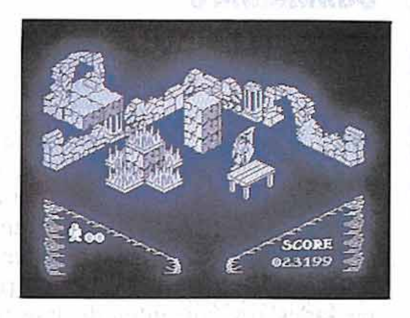
Commodore

```
10 REM *** CARGADOR ARKANOID
20 REM *** POR F.V.C
30 M=49152:FORT=0TO96:READA:POKEM+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>11985THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS...":STOP
50 INPUT"▮VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$<>"N"THEN60
55 INPUT"▮CUANTAS VIDAS (1-99)";V:IF(V<1)OR(V>99)THEN55
57 POKEM+38,44:VD=INT(V/10):VU=V-VD*10:POKEM+42,VD*16+VU
60 INPUT"▮PELOTA REBOTANDO EN EL SUELO (S/N)";R$:IFR$<>"N"THEN70
65 POKEM+48,44:POKEM+53,44:POKEM+58,44:POKEM+63,44:POKEM+68,44
70 INPUT"▮LADRILLOS METALICOS AL PRIMER TOQUE (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKEM+73,44
80 INPUT"▮VELOCIDAD CONSTANTE (S/N)";C$
82 IFC$="N"THENPOKEM+78,44:POKEM+83,44:GOTO90
84 INPUT"▮VELOCIDAD (1-10)   2▮▮▮";S:IF(S<1)OR(S>10)THEN84
86 POKEM+82,S
90 INPUT"▮NIVEL INICIAL (1-32)   1▮▮▮";L:IF(L<1)OR(L>32)THEN90
92 POKEM+87,L-1
94 PRINT"▮PREPARA EL ORIGINAL DE ARKANOID Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
96 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,160,60,185,36
110 DATA 192,153,36,3,136,16,247,169,36,133,184,169,3,133,185,76,43,0
120 DATA 169,0,141,120,155,169,4,141,211,241,169,109,141,76,179,169,27,141
130 DATA 158,179,169,125,141,200,179,169,149,141,201,179,169,2,141,202,179,169
140 DATA 16,141,161,176,169,169,141,196,173,169,2,141,197,173,169,0,141,145
150 DATA 240,76,5,1,70,86,67
```

```
** POKES ARKANOID  COMMODORE **
                                            POKE $9878,0
VIDAS INFINITAS ..........................  POKE $F1D3,N
NO. DE VIDAS .............................  POKE $B34C,$6D
PELOTA REBOTANDO EN EL SUELO .............  POKE $B39E,$1B
                                            POKE $B3C8,$7D
                                            POKE $B3C9,$95
                                            POKE $B3CA,$02
                                            POKE $B0A1,$10
LADRILLOS METALICOS AL PRIMER TOQUE ......  POKE $ADC4,$A9
VELOCIDAD CONSTANTE ......................  POKE $ADC5,N
                                            POKE $F091,N
NIVEL INICIAL ............................
```

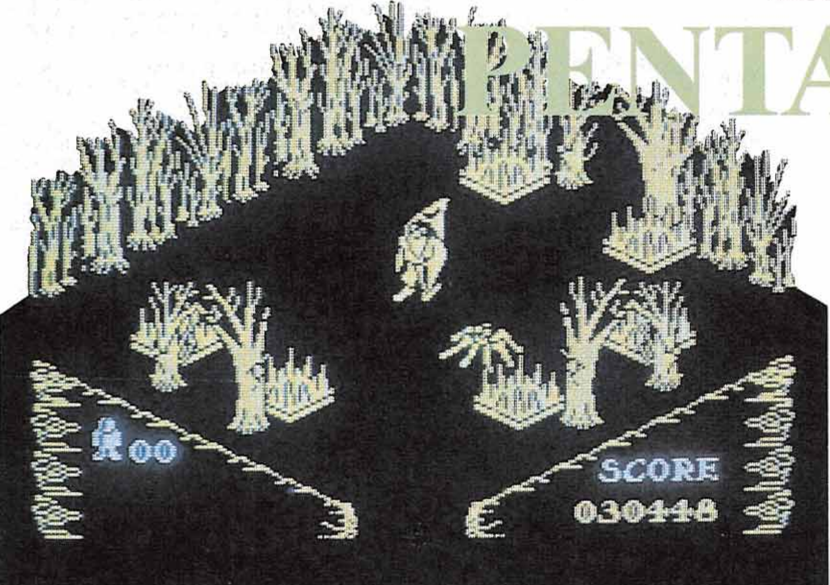
«Los runos deberás buscar. Ellos encontrarán su lugar en la Magia y en la Tierra. Así llegarás tú al PENTAGRAM»





MSX

PENTAGRAM



Ultimate se ha caracterizado siempre por la dificultad que acompaña a cada uno de sus juegos. Para que los usuarios de MSX puedan también aprovecharse de las ventajas que en su día disfrutaron los usuarios de Spectrum, con este cargador podréis participar en este interesante programa sin que vuestra integridad sufra lo más mínimo.

AYUDAS

- El objetivo del juego es completar con cinco objetos el pentagram o estrella de cinco puntas.
- Encontraremos muchos enemigos; algunos nos empujarán, pero otros nos llevarán a mejor vida con sólo tocarnos.
- Dentro del templo encontraremos los siguientes objetos:

Los cuatro monolitos. Debemos activarlos con un cubo de agua que hayamos cogido del pozo.

Tres pozos para recoger el agua. Son imprescindibles para acabar la aventura. Situándonos junto al pozo y disparándolo, obtendremos el cubo.

El pentagram es el objeto central del juego. Le encontraremos una vez que hayamos «regado» los monolitos.

Cinco runos son los elementos que conformarán el pentagrama. Se encuentran repartidos por todo el laberinto. Una vez en la pantalla del pentagrama se colocarán automáticamente.

- Sólo podemos llevar al mismo tiempo tres objetos, por lo que debemos recorrer el mismo camino, pacientemente, varias veces.

INSTRUCCIONES DEL CARGADOR

Teclear el cargador, ejecutarlo y responder a las preguntas. Una vez hecho esto, introducir la cinta original y esperar a que se cargue el programa en su totalidad.

POKES

POKE &HC5A0,0	Vidas infinitas
POKE &HAED1,N	N = Número de vidas + 1, n(1—127)

MSX

```
1 'POKES PENTAGRAM
2 'MARCOS.J.B
4 S=0:CV=5:SCREEN0:DEFUSR=&HE000
5 FORN=0TO12:READA$:A=VAL("&H"+A$):POK
E&HDE00+N,A:S=S+A:NEXT
10 IFS<>1310THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
20 CLS:LOCATE0,23:INPUT"QUIERES VIDAS
INFINITAS (S/N)";A$:IFA$<>"s"ANDA$<>"S
"THENVI=&H35:GOTO30
25 VI=0
30 IFVI=0THENGOTO45
35 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDA
S QUIERES (1-127) ";CV:IFCV<1ORCV>127T
HENGOTO35
40 CV=CV+1
45 CLS:LOCATE5,8:PRINT"INTRODUCE LA CI
NTA ORIGINAL":LOCATE7,10:PRINT"PULSA P
LAY Y UNA TECLA"
50 IFINKEY$=""THENGOTO50
60 BLOAD"CAS:":POKE&HE0DE,&HDE:POKE&HD
E01,VI:POKE&HDE06,CV:A=USR(A)
100 DATA3E,35,32,A0,C5,3E,5,32,D1,AE,C
3,0,5D
```



6 GRANDES EXITOS EN UNO
MAS UN JUEGO GRATIS (DUET)
1.750 Ptas.
VERSION CASSETTE
1750 PTAS / 7 PROGRAMAS = 250 PTAS
CADA JUEGO
HIT PAK
SCOOBY DOO
FIGHTING WARRIOR
1942
THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD
ANTIRIAD
JET SET WILLY II
SPLIT PERSONALITIES
DUET
PLUS BONUS GAME - DUET. PREVIOUSLY UNRELEASED. SIMULTANEOUS TWO-PLAYER ACTION
6 PAK
DISPONIBLE EN
Spectrum
Commodore
Amstrad
Amstrad Disk
ZAFI CHIP
POCO RUIDO, MUCHAS NUECES
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid
Tel. 459 30 04. Tel. Barna 209 33 65. Telex: 22690 ZAFIR E



¡COLECCIONA MICROMANÍA!
850 ptas.
MICRO Manía
Para solicitar las tapas, remítenos hoy mismo el cupón de pedido que encontrarás en la solapa de la última página
No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo sistema de fijación que permite además extraer cada revista cuantas veces sea necesario.

NEMESIS™

SERMA TE DESAFIA



DE VENTA TAMBIEN EN KONAMI SHOP
C/. FRANCISCO NAVACERRADA, 19

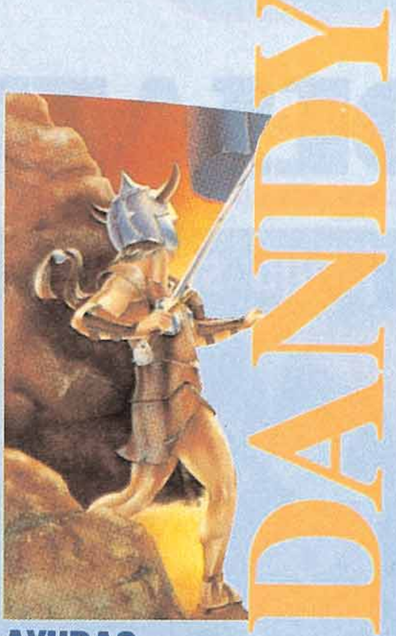
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A SERMA:
C/. CARDENAL BELLUGA, 21.
Tels. 256 21 01 - 02. 28028 MADRID

TITULO: .... SISTEMA: ....
NOMBRE Y APELLIDOS: ....
DIRECCION: .... COD. POSTAL: ....
POBLACION: .... PROVINCIA: ....
FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCARIO ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐

C

DANDY

Commodore



Cuando las ciudades recibían la anónima denominación de aldeas, acontecimientos de singular relevancia ocurrían para animar la monótona vida de sus habitantes.

Así, algunas veces, poblados enemigos se hacían con el poder destronando a reyes y familia. Casi siempre con el paso del tiempo algún valeroso heredero se atrevía a alzarse contra los usurpadores reclamando lo que en teoría le pertenecía. Thor, el protagonista de esta videoaventura, se ha apuntado a esta lucha por la justicia y debe desarticular las tres líneas enemigas: la ciudad, los jardines y el palacio.

Thor y su amiga Sheba encontrarán algunos objetos de indiscutible utilidad. La comida les permitirá reponer energía para llevar a buen término su misión. Deberán buscar llaves, imprescindibles claro está, para atravesar puertas y recoger cuantos tesoros encuentren, ya que su puntuación aumentará de modo asombroso. Como cualquier luchador que se precie contarán con un potente rayo, más cercano a la época actual que a la gloriosa Edad Media, que les permitirá en algunas ocasiones paralizar a los enemigos.

Con ayuda de este cargador ejercer de Llanero Solitario buscando el bien será mucho más fácil, ya que llaves y energía no se convertirán en un contratiempo ocasional.

AYUDAS

• No todos los enemigos exigirán las mismas técnicas de ataque. Los enemigos inmóviles necesitan sólo un disparo o practicar con prudencia la lucha cuerpo a cuerpo, lo que es bastante más perjudicial para vuestra energía. Los generales y fantasmas, sólo mueren tras repetidos disparos.

• Los generales surgen del grueso del ejército y los fantasmas detrás de guerreros; por eso es aconsejable no quedarse parado en el lugar de entrada de la pantalla.

• Si se abren todos los cofres de la pantalla los enemigos no volverán a aparecer.

• Para abrir los cofres es necesario acabar con todos los enemigos y disparar, una vez hecho esto, al cofre. De este modo podremos coger los objetos que contienen.

• En los cofres encontraremos cuatro objetos diferentes:

La comida repone energía de forma aleatoria variando entre 40 y 100 puntos.

• Las llaves, permiten abrir todas las puertas. Éstas permanecerán abiertas el resto de la partida. Cualquier llave abre cualquier puerta. Su número es abundante pero es aconsejable recogerlas siempre.

• Los rayos constituyen el armamento de los protagonistas. Su efectividad es aleatoria, a veces acabarán con todos los enemigos de la pantalla o los paralizará, mientras que en otras ocasiones su efecto será nulo.

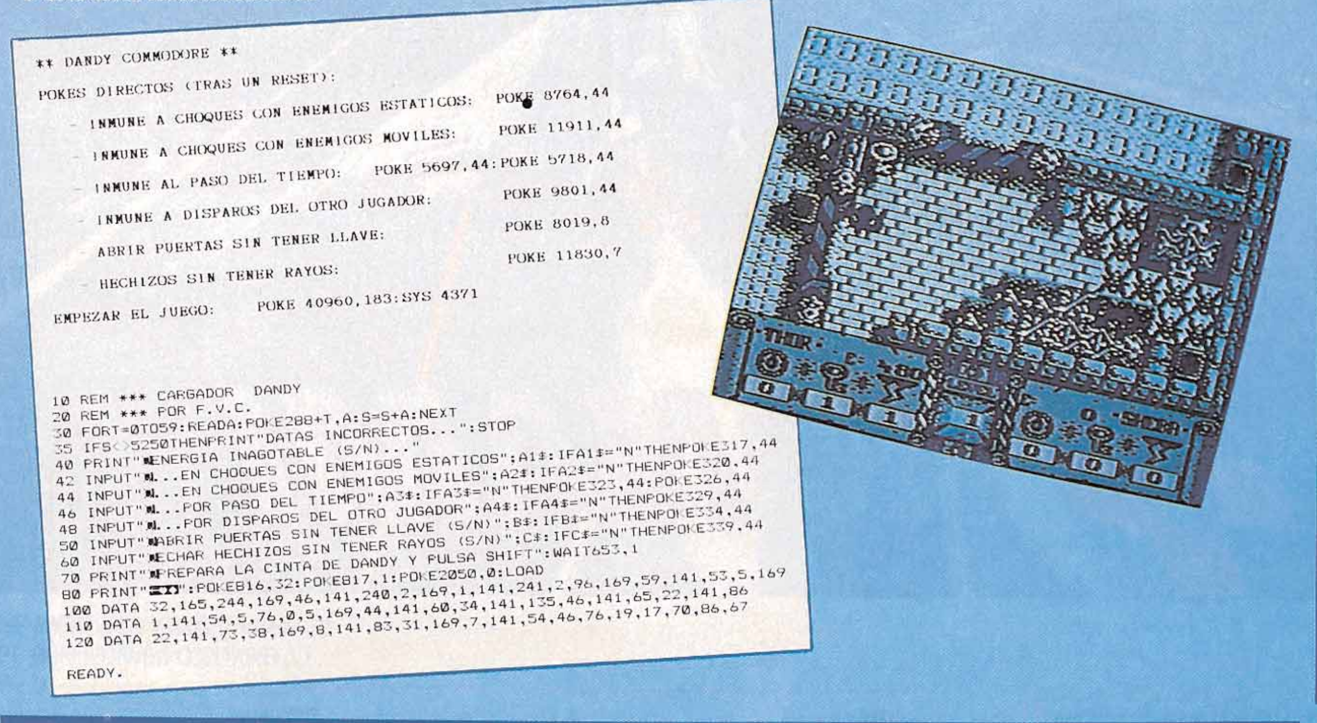
• Los tesoros aumentarán nuestra puntuación.

• Para completar la aventura deben recorrer tres zonas:

La ciudad.—Consiste en cuatro fases de combate y una de saqueo. Es muy importante acumular el mayor número de llaves y comida, aprovechando que en esta primera fase los enemigos no son peligrosos.

Los jardines.—En ellos las llaves comenzarán a escasear por lo que deberemos utilizarlas con precisión.

Palacio.—Es la zona más difícil con menos provisiones y más enemigos. Desperdiciar una llave significaría no llegar al final del juego.



```
** DANDY COMMODORE **

POKES DIRECTOS (TRAS UN RESET):

 - INMUNE A CHOQUES CON ENEMIGOS ESTATICOS:   POKE 8764,44
 - INMUNE A CHOQUES CON ENEMIGOS MOVILES:     POKE 11911,44
 - INMUNE AL PASO DEL TIEMPO:    POKE 5697,44:POKE 5718,44
 - INMUNE A DISPAROS DEL OTRO JUGADOR:        POKE 9801,44
 - ABRIR PUERTAS SIN TENER LLAVE:             POKE 8019,8
 - HECHIZOS SIN TENER RAYOS:                  POKE 11830,7

EMPEZAR EL JUEGO:    POKE 40960,183:SYS 4371


10 REM *** CARGADOR  DANDY
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=0TO59:READA:POKE288+T,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>5250THENPRINT"DATAS INCORRECTOS...":STOP
40 PRINT"ENERGIA INAGOTABLE (S/N)..."
42 INPUT"...EN CHOQUES CON ENEMIGOS ESTATICOS";A1$:IFA1$="N"THENPOKE317,44
44 INPUT"...EN CHOQUES CON ENEMIGOS MOVILES";A2$:IFA2$="N"THENPOKE320,44
46 INPUT"...POR PASO DEL TIEMPO";A3$:IFA3$="N"THENPOKE323,44:POKE326,44
48 INPUT"...POR DISPAROS DEL OTRO JUGADOR";A4$:IFA4$="N"THENPOKE329,44
50 INPUT"ABRIR PUERTAS SIN TENER LLAVE (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE334,44
60 INPUT"ECHAR HECHIZOS SIN TENER RAYOS (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE339,44
70 PRINT"PREPARA LA CINTA DE DANDY Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
80 PRINT"":POKE816,32:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,46,141,240,2,169,1,141,241,2,96,169,59,141,53,5,169
110 DATA 1,141,54,5,76,0,5,169,44,141,60,34,141,135,46,141,65,22,141,86
120 DATA 22,141,73,38,169,8,141,83,31,169,7,141,54,46,76,19,17,70,86,67

READY.
```

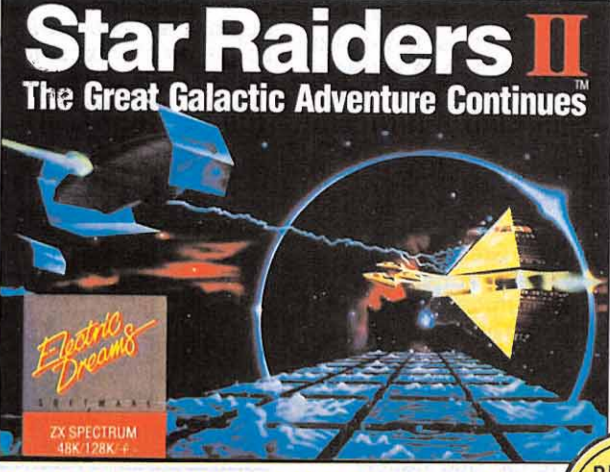
CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA





HAS CAIDO EN LA JUNGLA DEL PLANETA ESMERALDA Y TU NAVE SE HA DAÑADO. ENCUENTRA LAS PIEZAS VITALES PARA PODER ESCAPAR.

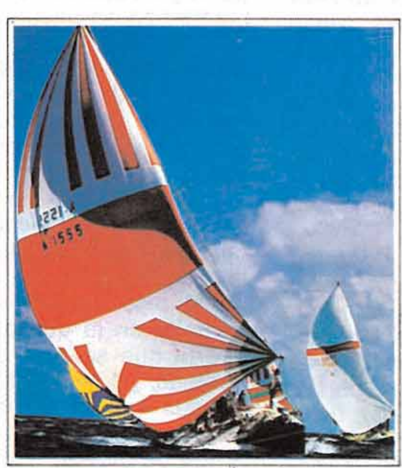




LA HISTORIA CONTINUA... PILOTA LA NAVE MAS PODEROSA DE LA GALAXIA, SCANNER Y OTROS SOFISTICADOS CONTROLES DE VUELO TE AYUDARAN A RESCATAR EL SISTEMA ESTELAR DE CELOS IV. ¡ADELANTE!

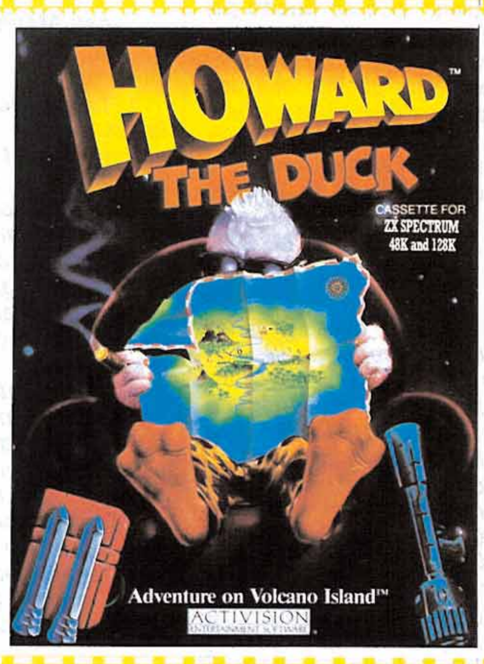
CSA

PRECIO 880 pts.
disco AMSTRAD 2.395



INTENTA LA MEJOR SIMULACION DE VELA HASTA AHORA NUNCA VISTA. DISEÑA TU YATE, ELIJE VELAS, OPONENTE, PAIS Y ENROLATE EN LA MEJOR REGATA DEL MUNDO.

CSA



TUS MEJORES AMIGOS ESTAN PRISIONEROS EN UN VOLCAN. TENDRAS QUE SALVARLOS, PERO CUIDADO CON LAS ARENAS MOVEDIZAS, TERRENOS FANGOSOS, LOS FUERTES VIENTOS Y ADEMAS PROCURA QUE EL VOLCAN NO ENTRE EN ERUPCION. ¿TE LO IMAGINAS? ¿Y SI TU ERES UN PATO?

CSAM

GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA

VIVE LA MAYOR ACCION DE LUCHA EN EL BARRIO CHINO DE SAN FRANCISCO CON JACK BURTON, WANG CHI Y EGG SHEN.
LA MAGIA, LOS CUCHILLOS, LAS ESPADAS Y LOS PUÑOS SERAN TUS MEJORES ALIADOS.

CSA

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A
MSX M

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN, S.A.
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Hypersports y Green Beret

Tengo algunas preguntas relativas a los siguientes juegos:

1. En «Hypersports» tengo problemas en la prueba del trampolín. Sigo correctamente las instrucciones del programa y mi mejor salto ha sido con mucha suerte de cinco metros, lo que no permite pasar a la siguiente prueba. ¿Podríais explicarme cuándo tengo que pulsar el botón de despegue del potro y cuándo los controles de derecha e izquierda?

2. En «Green Beret», en la primera zona, cuando aparece un camión que se detiene en el final de la pantalla y parece que se deja de producir el scrool, suena la alarma. ¿Es éste el final de la primera fase? Si lo es, ¿qué tengo que hacer?

Andrés Pérez La Rosa
Barcelona

1. Cuando el atleta está en el potro, hace tres movimientos. Es conveniente apretar la citada tecla cuando está en el último (haciendo el pino). Hecho esto, da a las teclas izquierda-derecha a toda velocidad para conseguir el mayor número de volteretas. Cuando esté cerca del suelo, deja de dar sin control y pulsa las teclas con cuidado para que el atleta caiga de pie sobre el suelo. Ten en cuenta que esto es lo fundamental para conseguir pasar a la siguiente fase, aunque no hagas muchas volteretas.

2. Sí. Ahí está el final de la primera fase; debes acabar con todos los soldados que aparecen. Te recomiendo que lleves el lanzallamas con los tres disparos, pues de otro modo la tarea se hace bastante peligrosa.

Tarzan

Me gustaría que me resolvieran unas dudas que tengo en el programa «Tarzan» de Amstrad.

Cuando encuentro una cuerda para poder atravesar el foso, no consigo alcanzar la cuerda. Tampoco sé cómo llegar a la gema que está en un árbol. ¿Podríais ayudarme? ¿Hay algún otro objeto en el juego?

Sergio Cojuela
Madrid

1. Para agarrarte a la cuerda, es necesario que saltes en el momento adecuado. Procura hacerlo cuando la cuerda se encuentre en la mitad del foso y viniendo hacia ti. Para llegar a esa gema necesitas la ayuda de un mono (¿qué mejor escalador de árboles?).

Sí, hay varios objetos más, como teas, escudos y, por supuesto, algún mono.

Infiltrator y Movie

Desearía que me explicasen cómo se despega en el «Infiltrator» y que me solucionen unas dudas en el «Movie». ¿Cómo puedo pasar la tercera y cuarta puertas, en este juego? Al pasar me matan porque hay una especie de sombra. ¿Cómo se pueden mover los mandos de la parte inferior de la pantalla y cómo se utilizan?

M. G. C.
Barcelona

1. Todos esos detalles deben aparecer en las instrucciones que seguramente acompañaban a tu juego. Sin embargo, para facilitarte las cosas, te diré que para despegar debes proceder como sigue: pulsa las teclas B, S e I, con lo que pondrás en marcha la batería, el motor y el ordenador; hecho esto, espera a que el contador r.p.m. indique 2.400 y pulsa la tecla de abajo. El helicóptero se debe elevar ahora.

2. Para pasar por ese sitio, debes decir previamente la palabra «OPEN». Entonces la sombra (que es una armadura) se deslizará fuera de la puerta franqueándote su paso.

Para utilizar dichos iconos, debes disparar (dar al botón de disparo). Así saldrás del modo de «caminar», pudiendo escoger uno de los otros. Ahora controlas una especie de cuadro con las teclas izquierda y derecha. Cuando ese signo lo coloques en el icono deseado, aprieta al disparo y accederás al modo correspondiente.

Bomb Jack

1. En el juego «Bomb Jack» de Spectrum aparecen unas letras metidas en un círculo. ¿Cada cuánto tiempo aparece cada una de éstas?

2. Si aparecen por casualidad. ¿Me pueden dar algún poke para que me aparezcan dichas letras cuando yo quiera?

3. Que yo sepa, hay en el Spectrum tres letras, la «P», la «B» y la «E». ¿Existe la letra «S»? Yo la he visto en las máquinas recreativas.

José María Domínguez
Sevilla

1. La aparición de esas letras se rige por procedimientos aleatorios, luego, normalmente, no se puede predecir su aparición.

2. Precisamente por su carácter aleatorio, no te podemos dar un poke para esa finalidad sin alterar con toda probabilidad el programa gravemente.

3. Dicha letra no existe en la versión de ordenador. De todos modos, tampoco es lógica su existencia, puesto que en la máquina al cogerla te daba una partida gratis, cosa a todas luces innecesaria en tu ordenador, pues aquí todas las partidas te resultan gratuitas.

Jack the Nipper

Os escribo esta carta para haceros una serie de preguntas:

1. En el juego «Jack the Nipper» sigo vuestras instrucciones, aparecidas en esta revista, y cuando llego al museo dejo la llave en la sala del radiador, entro en el túnel de ventilación y consigo llegar a una especie de cuadrado como el de abajo, pero allí me espero y no pasa nada, y los fantasmas me matan. ¿Qué tengo que hacer?

2. ¿Cómo se introducen los pokes que decís en vuestra revista (vidas infinitas, energía, etc.) ¿Podríais poner un ejemplo bastante claro?

Luis Miguel Díaz Blanco
Madrid

1. Para pasar a esta pantalla, tendrás que haber hecho bastantes travesuras y así los fantasmas no te harán nada.

2. Para introducir un poke deberás cargar el programa con MERGE"". Cuando aparezca el mensaje OK, introduce el poke antes de la sentencia RANDOMIZE URS X o similar, haz RUN y pon el cassette en marcha.

Pyjamarama

Tengo dos dudas del juego «Pyjamarama» que me mantienen en ascuas.

1. Al llegar a la luna, ¿qué hay que hacer para paralizar o matar a los marcianos, para poder pasar la puerta que está al otro lado?

2. Por otro lado, no sé cómo abrir la puerta de la pantalla que se encuentra entre la escalera por la que se sube al piso corredizo y la pantalla en la que está la puerta que se abre con el penique. ¿Dónde están los objetos que necesito para poder abrir la puerta que arriba os indico?

José Angel Elorra
Álava

1. Para que los marcianos no te hagan nada, deberás tener la pistola cargada. La pistola se encuentra en la sala de billar y se carga en una pantalla a la derecha de los fantasmas (piso 1).

2. Esa pantalla es la sa-

la de billar, y se abre con la llave que está en el tejado.

Sir Fred

En el juego «Sir Fred», ¿cómo se pasa de la pantalla de la izquierda de donde salimos, donde hay un precipicio y una piedra muy grande de donde no podemos pasar?

Alejandro Díaz García
Málaga

Esa pantalla se pasa de la siguiente manera:

En primer lugar, se coge la cuerda en un par de pantallas a la derecha de la de la piedra. Cuando tengamos la cuerda, nos ponemos en el borde del precipicio y damos a la tecla usar. Aparecerá una cuerda colgando, nos agarramos a ella y nos balanceamos. Cuando tengamos un gran balanceo, nos soltamos y pasamos la piedra por encima. Podremos llegar a la siguiente pantalla.

Astroclone

En el juego «Astroclone», decís que en la fase de combate en tierra hay que dirigirse a la habitación de la izquierda y colocarse sobre la plataforma de transmisión, para que el rayo nos teletransporte a la base. Por mucho que lo intento, no lo consigo. ¿Qué se tiene que hacer exactamente?

Colócate justo sobre la plataforma y muévete un poco de derecha a izquierda y de arriba abajo; verás cómo después de moverte un poco aparece el rayo teletransportador.

Herbert's Dummy Run

Tengo un CPC 464 Amstrad y me gustaría que me contestárais a las siguientes preguntas referentes al juego «Herbert's Dummy Run»:

1. ¿Qué objeto se necesita para coger la catapulta?
2. ¿Cómo se puede coger la bomba?
3. En la pantalla en que se disparan chupetes. ¿Cómo puedo pasar a la otra puerta si no puedo saltar?

Daniel Marín Pérez
Barcelona

1. La catapulta se carga con las piedrecitas.

2. La bomba se puede coger subiéndonos a alguna de las cuerdas que hay en esa pantalla y dando rápidamente a las teclas derecha e izquierda alternativamente hasta que logremos subir.

3. Para pasar por esa puerta, sólo tienes que pegarte a ella y, sin necesidad de saltar, pasarás la puerta.

Batman

Desearía que me ayudasen a solucionar un problema que tengo en el programa «Batman». Es el siguiente: cuando vuelvo de recoger el cinturón antigravedad, hay una pantalla en la que aparece un batman de velocidad y un objeto de ayuda; pues bien, al llegar a dicha pantalla no se puede dar la vuelta porque la puerta está en alto y no se puede alcanzar.

Eduardo Juan Gallego
Málaga

Para pasar esta puerta, deberás ayudarte o bien de algún batman de velocidad o bien de algún objeto al que te puedas subir para alcanzar la puerta. De cualquiera de estas dos formas podrás pasar la puerta.

Profanation

Tengo unas pequeñas preguntas:

En el juego «Abu Simbel», al llegar a la pantalla número 36 hay para escoger cinco posibles caminos, señalados con unos cuadrados de colores distintos. ¿Cómo se pasa esta pantalla? Siempre que voy por un camino, voy a dar a una pantalla cerrada y caigo en un diamante que me quita todas las vidas.

José Antonio Martínez
Lugo

Al pasar por la pantalla 10 (la del diamante) te deberás fijar en su color para, más tarde, en la pantalla 36, irte por el camino correspondiente al color del diamante. Si te vas por un camino de distinto color que el color del diamante, caerás en la habitación en la que está éste y morirás irremediablemente.

Batman

Os escribo para que me resolváis una duda sobre el entretenidísimo juego de «Batman».

En la pantalla en que hay tres mesas, dos están pegadas y una encima de esas dos, más concretamente encima de la que está a la izquierda; es decir, la que está debajo de la puerta, y dos patas de elefante. ¿Cómo se pasa?

Ángel Lozano de la Rosa
Sevilla

Para pasar deberás coger las patas de elefante y las mesas móviles y hacer como una escalera por la que podrás subir para alcanzar la puerta, puesto que ésta está en alto.

Back to Skool y Skool Daze

Me gustaría que me aclarasen unas cuantas dudas en distintos juegos:

1. En el «Back to Skool», ¿desde dónde hay que disparar para que caiga la rana sobre la cabeza de la maestra?
2. En el «Skool Daze», ¿en qué pizarra hay que escribir las letras que nos dan los profesores?

Ivan Hernández Prío
Barcelona

1. Se puede disparar desde cualquier sitio, pues la piedra tiene que dar a la cabeza de la directora y rebotar hacia la copa.

2. Las letras que nos dan los profesores las podremos escribir en cualquiera de las pizarras.

Dustin

Os escribo a S.O.S Ware porque tengo un problema en el juego «Dustin».

No sé qué hacer con las cosas que cambio a los presos y robo a los carceleros. Hasta ahora, he hallado (y cambiado) las siguientes cosas: tabaco, mechero, porra, pistola, dinero, martillo y reloj, y una cosa que le quité a un guardia, que parece un carnet blanco.

Agradecería que me explicáseis su uso y si hay más cosas útiles en el juego.

Miguel Gutiérrez Martínez
Jaén

Los cigarrillos y el dinero sirven para que los presos nos den cosas a cambio de éstos.

La porra sirve para, con sólo dos golpes, abatir a los policías.

Con la pistola podremos disparar ocho balas para matar a los policías.

El martillo es de idéntica utilidad que la porra.

El mechero con la dinamita nos permitirá deshacernos de todos los policías que se encuentren en la pantalla.

El reloj nos mostrará el tiempo que llevamos jugando.

Ese carnet blanco debe de ser el pase; con él abriremos todas las puertas.

Hay otros objetos útiles en el juego, como son: antídotos, huesos, ganzúas, chalecos antibalas y una estatua.

De Ocasión

● **DESEO** formar un club, de chicos-as usuarios de Spectrum para intercambiar información, trucos, etc. Interesados escribir a José Ignacio García Cancelo. Fernández Ladreda, 96, 8.° C, izda. Tel. (985) 15 32 52. Gijón.

● **VENDO** Spectrum 48 K por 15.000 ptas. Regalo Interface. Interesados llamar de 7 a 9 de la tarde al tel. (948) 24 53 38. Preguntar por Ana.

● **VENDO** Zx Spectrum Plus, con todos los cables y manuales, cassette, Interface con joystick Kempston, por sólo 19.000 ptas. Interesados llamar al tel. (93) 331 69 28. Preguntar por Carlos.

● **VENDO** Spectrum 48 K, teclado Saga-3, microdrive, cassette, joystick, alimentador de seguridad, revistas, 3 libros, salida monitor, interruptor altavoz, Interface I y Kempston. Todo por 65.000 ptas. Interesados escribir a Álvaro Caballero Alonso. Catalina de Erauso, 21, 8.° A. Tel. (943) 45 83 74. San Sebastián.

● **URGE** vender Zx Spectrum 48 K en perfecto estado, con manuales, cables, fuente y, además un Quit Shot II con Interface. Todo por sólo 30.000 ptas. Interesados escribir a Roberto Vicente. Av. Pamplona, 4, 7.° B. Esc. drcha. Tel. (948) 27 63 68. Barañain (31010 Navarra).

● **VENDO** Spectrum Plus (en perfecto estado). Incluye manuales, cinta de demostración, cables y alimentador más un cassette. Si te interesa puedes escribir a Enrique Aguirre Aves. Terramar, bajo, 4.°. Tel. 44 21 65. Benalmádena-Costa (Málaga).

● **ESTAMOS** interesados en comprar una impresora Seikosha GP, de papel normal. A un precio bajo y que esté en buen estado. Interesados dirigirse a The Cracking House. Cádiz, 5. 11406 Jerez de la Frontera (Cádiz).

● **VENDO** Amstrad CPC-464 monitor color con manuales, más de 30 revistas, joystick, tapadera teclado, libros, procesador de textos. Todo por 75.000 ptas. Interesados llamar a Manolo al tel. (91) 255 89 01. Madrid.

● **VENDO** Spectrum Plus en perfecto estado, con todos los cables, y fuente de alimentación. Además, el cable para conectarlo a cualquier monitor, libros y revistas. Todo por 20.000 ptas. Interesados escribir a Eduardo Martín. Lomo de Enmedio, 26. Tarifa Alta (Las Palmas de Gran Canaria).

● **VENDO** Spectrum 48 K con todos los cables, manual de instrucciones, fuente de alimentación y cinta de demostración. Incluye revistas de tema. Todo por sólo 26.000 ptas. Interesados dirigirse a Alfonso Porrúa Montenegro. Asturias, 22, 2.°. Tel. (986) 27 27 46. Vigo (Pontevedra).

● **URGE** vender Spectrum 48 K, cables, Interfaces, un joystick, libro sobre programación y muchas revistas sobre el tema. Todo por 40.000 ptas. Interesados escribir a José Antonio Alcántara. Doña Mencia, 37. Tel. 463 76 46 (a partir de las 15 horas). 28001 Madrid.

● **VENDO** videojuegos Philips G-7000 con cartuchos de juegos, valorados en 15.000 ptas. Interesados preguntar por Iñaki de 1 a 2,30. Tel. 447 47 34 de Bilbao. Sólo para gente que viva en Bilbao o alrededores.

● **ATENCION** vendo Casio FP-200, pantalla LCD de matriz de puntos (160 x 64), contraste regulable, 8 K Ram, 32 K Rom, portátil. Unidad minifloppy disk 72 K. Casio FP-1021FDI, impresora minitrazador (Plotter) Casio FP-10111 PI, con cuatro colores, adaptador Ad-4180, Casio, 20 recambios de rotulador para la impresora, 2 utilidades Celt II, para ajustar en la Rom. Todo el lote por sólo 150.000 ptas., sólo para Madrid. Para más información llamar al tel. 202 41 17 y preguntar por Alberto.

● **VENDO** Zx Spectrum Plus, impresora GP-50, joystick Quick Shot II, Interface, lápiz óptico, por sólo 50.000 ptas. Interesados dirigirse a David Cuesta. Lucio Villegas, 6-1. Tel. (985) 68 19 75. Sama de Langreo (Asturias).

● **VENDO** Spectrum 48 K, en perfectas condiciones, cassette Sanyo, Interface, joystick Quick Shot II, con cables y manual en español e inglés, revistas. Además, regalo con todo otro cassette, joystick Quick Shot V y el microordenador PB-10 (con manuales), todo esto por sólo 30.000 ptas. Interesados pueden llamar al tel. (922) 61 17 06 de Tenerife y preguntar por Roberto.

● **VENDO** Interface Midi Ventamatic, con cables, 2 programas por sólo 15.000 ptas. Regalo información sobre el sistema Midi. Interesados llamar de 1 a 2, o a partir de las 5, al tel. (948) 83 80 22 de Navarra. Preguntar por Javi.

● **VENDO** Zx Spectrum 48 K, en perfecto estado, con embalaje original. Revistas, libros, manual de instrucciones en inglés y español. Todo por 25.000 ptas. Si te interesa escribe a Paco Sánchez Blázquez. Av. del Ejército, 20, 8.° C. Tel. (927) 41 15 26. Plasencia (10600 Cáceres).

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

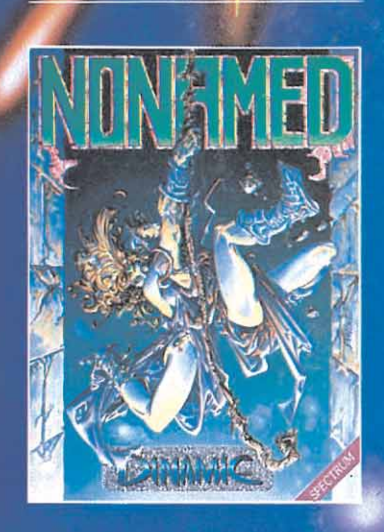
Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO T
O 1000
1007 INPUT "
            DATOS   ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"L
INEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1; O
VER 1," ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET cl=0: INPUT "CONTROL ";
cl
1260 IF cl<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM [illegible]
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM [illegible]
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DA
TA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUE
NTE  ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM [illegible]
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIREC
CION ";di, PAPER 3; INK 7;"N.BYT
ES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"     DES
EA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE
 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0;
 INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$COD
E di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJ
ETO  ";n$'"Inicio  ";di,"Longitu
d  ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM [illegible]
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM [illegible]
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea  ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por  ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ";di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial  ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN ";AT
11,17;"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"[illegible]": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM [illegible]
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE  "
: PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGAD
OR": RUN
```

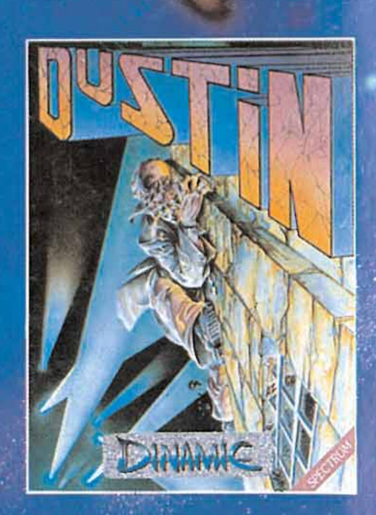
ALTO VOLTAJE

NONAMED	GAME OVER	ARMY MOVES	DUSTIN
SPECTRUM · MSX AMSTRAD	SPECTRUM AMSTRAD	SPECTRUM · MSX AMSTRAD · CBM 64	SPECTRUM AMSTRAD

















★★

875 PTS. CADA UNO, NUEVO PRECIO DINAMIC

★★

¡¡INCREIBLE!!
LOS 4 JUEGOS EN UN DISCO AMSTRAD SOLO: 2.750 pts.

DINAMIC SOFTWARE. Plaza de España, 18.
Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.
Pedidos contra reembolso (de lunes a viernes,
de 10 a 2 y de 4 a 8 horas): Teléfono (91) 248 78 87.
Tiendas y Distribuidores: Teléfono (91) 447 34 10.

